VF5FSいよいよ稼働！ 特集＋付録小冊子で全方位フォロー！

平成22年8月30日発行・発売（毎月1回30日発行・発売） 第11巻 第10号 通巻125号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア

ARCADIA

2010 October No.125
特別価格 1,150yen

10th thanks! eb!

●劇的変化を遂げた最新作を徹底攻略！
Virtua Fighter5 Final Showdown

●早くもシステム・主要技フレームデータを掲載！
データで分かる！システム&全19キャラ対戦攻略

●システム変化であのキャラが評価急上昇…!?
最速キャララング&有名プレイヤーひと言コメント
Virtua Fighter5 Final Showdown 独断キャラランク

●システム変更点概要&全キャラの全技を網羅した小冊子！
Virtua Fighter5 Final Showdown コマンドブック



●最新情報&二大付録！そして大会覇者「D.C.」インタビューと盛りだくさん!!
LORD of VERMILION II Ultimate Versionを10倍面白くする！

●魔種の定番カードとなるか!?
コタニ：トモユキ氏描き下ろし［PR女媧］



●僅差の名試合続出！
公式全国大会 OVER the LORD 第3章 開かれし創世のトビラ 決勝大会 アーカイブDVD



●業界震撼のスクープ満載！驚きの読者プレゼントも必見!!
ラブプラス アーケード

●SHT×ネットワーク×多人数プレイがもたらす化学反応とは？
DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE 専用筐体徹底解剖!!

●基本システム情報を大紹介！
赤い刀

●BEMANIシリーズの情報を集約！
BEAT MAXIMUM
beatmaniaIIDX 18 Resort Anthem
jubeat knit
pop'n music 18 せんごく列伝
DanceDanceRevolution X2

ロードファイターズ
BASEBALL HEROES 2010 WINNER
ミュージックガンガン！2
ボーダーブレイク Ver.1.53

●ピンポイント攻略で勝率アップ！
THE KING OF FIGHTERS XIII

●闘劇'10予選も終盤戦！決勝大会に向けて情勢をチェック！
MELTY BLOOD Actress Again Current Code
闘劇'10特集&新キャラデータ集

●システム知識で完全世界をモノにしろ！
エヌアイン完全世界

●決戦は9/18-19！
闘劇観戦完全ガイド!!
闘劇'10 FINAL

●知っておけば10倍楽しめる！話題のプレイヤーを一挙紹介!!
闘劇'10 FINAL注目プレイヤーピックアップ

●あのキャラの真相をトッププレイヤーに聞く！
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT
ダークホースキャラ徹底解析

●主役はやっぱり戦処女!?
ARCANA HEART 3
最新キャラクター情勢

●有名プレイヤーに聞く！注目のキャラを徹底分析
GUILTY GEAR XX ΛCORE

●最強キャラ「毛利元就」はこう倒せ！
戦国BASARA X 毛利クラッシュ

●稼働まで待てない人、必見！
戦国大戦 ゲームシステム続報

●多くのカードを活用して遊び尽くせ！
三国志大戦3 WAR BEGINS『3.59_1』
変更点&デッキ指南

●『スパIV』世界最強の男が語る
対戦で「勝つ」ためのテク&発想法
ウメハラコラム・道

●特設サイトも完成のWEBノベル第四弾！
アルカディアノベル
［俺の波動拳が世界を救う］

●エクストリームラブプラス+の
もみじ真魚がシャロンを激筆！
ギャルズ♥アイランド 萌え魂

●新キャラ続々登場の
某業界擬人化まんがに新展開？
えすえぬ家の人々



翠の炎が暗黒に染まる──決着のXIII
THE KING OF FIGHTERS XIII™
全国のアーケードにて、好評稼働中!!


PSP
PlayStation Portable
NEOGEO HEROES ~Ultimate Shooting~ TM
NEOGEO発・最新鋭シューティング、出撃!!
★NEOGEOをメインに選抜されたSNK戦士達が、究極のシューティングに挑む!
★選んだキャラクターごとに異なる多彩な分岐で、ストーリー展開が大きく変化!
★サバイバル(ボスとの連戦)&サブジェクト(検定挑戦)、2つのチャレンジも可能!
★本編以外のアナザーゲームとして、アーケード版「KOFスカイステージ」を収録!
画面を広く使って楽しめ!
縦持ち操作にも対応!!
※レーベルの写真はイメージです。※特典物は数に限りがございますので、予約の際には店頭にてご確認ください。
予約特典
特製アレンジサウンドトラック NEOGEO HEROES SNKプレミアムサウンドコレクション
※画面はハメコミ合成です。
NEOGEO 20th
CERO B
UMD版価格 5,040円(税込)
ダウンロード版価格 3,990円(税込)
好評発売中
株式会社SNKプレイモア
〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1丁目16番17号
SNKプレイモア公式サイト www.snkplaymore.co.jp


PSP
PlayStation Portable
絵札を総べる者が天下を統べる。
カード
予約特典
オリジナルトレーディングカード
予約受付中！
数に限りがあります。特典の有無については、店頭にてご確認下さい。
話題の戦国カードゲーム、シリーズ最新作！
世渡り上手
トレーディングカードゲームの自由度の高さと、
シミュレーションゲームの戦術性が融合！
よりスピーディーに、より奥深く、爽快感溢れる
ゲームシステムで、高度な駆け引きを堪能！
神の加護
キリシタン
戦闘時、「防御」が増加する
豪華イラストレーターが手掛ける様々なカードを
組み合わせて、自分だけのデッキを構築！
※画面はハメコミ合成です。
インフラストラクチャーモード（通信対戦）で
全国の猛者たちと知略を競え！
戦国絵札遊戯
不如帰
-HOTOTOGISU-
大乱
9月9日発売予定！
トレーディングカードゲーム＋シミュレーションゲーム
参加イラストレーター ■ KEI / RARE ENGINE / あづみ冬留 / 文倉十 / 五十嵐あぐり / 一徳 / 緒方剛志 / 音楽ナスカ / 風間雷太 / 木村明広 / 桐野霞 / 陸原一樹 / 後藤圭二 / 駒都えーじ / 末弥純 / 菅原健 / 瀬口たかひろ / せんのあき / 曽我部修司 / 高田明美 / 司淳 / 寺田克也 / 戸橋ことみ / 戸部淑 / 成瀬ちさと / 灰原薬 / 原田たけひと / 原友和 / 藤真拓哉 / 正子公也 / 真鍋譲治 / 夢路キリコ / 米田仁士 / 玲衣 / ほか多数（五十音順・敬称略）
irem
アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社
〒924-8533 石川県白山市福留町655番地 http://www.irem.co.jp/
ユーザーサポートTEL：076-277-3803（10:00〜21:00/年中無休）
© 2010 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.
"PlayStation"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PSP®（PlayStation®Portable）専用ソフト
戦国絵札遊戯 不如帰 大乱
ゲームデザイン＆プロデューサー
松尾悟郎（『Magic: The Gathering』2001年日本選手権優勝 他）
PlayStation®Store にて
体験版配信！
パッケージ版希望小売価格：¥5,040（税込）
ダウンロード版価格：¥3,800（税込）
ほととぎす 大乱 検索
CERO C 15才以上対象

-目次-
CONTENTS ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)

2010
OCTOBER
No.125

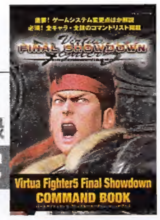


©SEGA

第1特集 劇的変化を遂げた最新作を徹底攻略!

Virtua Fighter5 Final Showdown

特別付録
Virtua Fighter5 Final Showdown コマンドブック



開催間近! 決戦は9/18-19!

闘劇'10 FINAL

LORD of VERMILION Ⅱ 二大付録

コタニトモユキ氏描き下ろし[PR女媧]





OVER the LORD 第3章 開かれし創世のトビラ 決勝大会アーカイブDVD

えすえぬ家の人々 出張版 by Ika



GAME (50音順)

INDEX (掲載順)

AD

※最初の数字はページ数です。「GAME」と「INDEX」の後ろの太数字が、アンケートに記載する番号です。

応募締切 2010年9月29日(水)当日消印有効

PRESENT —賞品—


1 2 3


4


5


6


13


15


7


16


8


9


10


11


14


17

1 「ラブプラス」等身大POP　小早川凛子(編集部提供) 1名様
2 「ラブプラス」等身大POP　高嶺愛花(編集部提供) 1名様
3 「ラブプラス」等身大POP　姉ケ崎寧々(編集部提供) 1名様
4 「beatmania ⅡDX」等身大POP　セリカ(編集部提供) 1名様
5 NEOGEO HEROES〜Ultimate Shooting〜(SNKプレイモア提供) 3名様
6 BLAZBLUE ドラマCD THE WHEEL OF FORTUNE〜運命の輪〜(ティームエンタテインメント提供) 2名様
7 BLAZBLUE ドラマCD THE WHEEL OF FORTUNE〜運命の輪〜出演声優サイン色紙(ティームエンタテインメント提供) 2名様
8 The Epic of Zektbach　Novel CD Series 〜Blind Justice〜(コナミデジタルエンタテインメント提供) 2名様
9 FANTASCAPE - Act.1(コナミデジタルエンタテインメント提供) 2名様
10 I AM NOT A DJ(コナミデジタルエンタテインメント提供) 2名様
11 jubeat knit ORIGINAL SOUNDTRACK(コナミデジタルエンタテインメント提供) 2名様
12 KONAMI オリジナル e-AMUSEMENT PASS (コナミデジタルエンタテインメント提供) 4名様
13 ほびーちゃんねる限定 LineageⅡ ドワーフ Twinkle☆Stars ver.(ホビージャパン提供) 1名様
14 エヌアイン完全世界公式大会限定配布 ポストカードセット(Subtle Style/コーハツ) 4名様
15 ダライアスバーストACボールペン(タイトー提供) 3名様※色は選べません
16 ミュージックガンガンマグカップ(タイトー提供) 3名様
17 もみじ真魚先生直筆サイン色紙 (編集部提供) 1名様
18 特製図書カード(編集部提供) 10名様 ※絵柄は時期によって変わります。

※13につきましては、製造時期の関係上、賞品の発送は2011年1月以降となります。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所/株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)
発売元/株式会社角川グループパブリッシング　〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3







特報 『ラブプラス アーケード』(仮)ついに登場

ラブプラス LOVEPLUS ARCADE アーケード





『ラブプラス』とは?

2009年9月3日にKONAMIから発売されたニンテンドーDS用ソフト『ラブプラス』は、従来の恋愛シミュレーションゲームと違って、交際を始めてからに重きを置いたゲーム性となっており、"恋人としての仲を深めていく"という要素が多くのユーザーに支持されている。また、現実の時間と連動した「リアルタイムモード」もかって一大ブームを巻き起こしたリアルタイム連動恋愛シミュレーションゲームの持っていた面白さを遊びやすく再構築したもので、「懐かしさ」をきっかけに本作を手に取るプレイヤーも多い。最新作『ラブプラス+』も発売中。



『ラブプラス+』には、『ラブプラス』に旅行イベントや数々の新機能が追加されている。また、iPhone向けアプリケーション『ラブプラス iM/i R/i N』では、ユーティリティツールのほか、専用のARマーカーを使用して実際の風景の中で彼女を撮影できる「ARカメラ機能」も搭載。

他作品とのコラボも!!



『ラブプラス+』のミニゲームには他作品のキャラクターも! 『QMA』からはシャロンが出演している。

※ラブプラスアーケード(仮)の画面は開発中のものです。

7月24日、25日開催ロケテスト

『ラブプラス アーケード』(仮)徹底リポート

現在開発中の『ラブプラス アーケード』(仮)は開発度30%とのことで、まだまだ仕様変更の可能性はあるとのことだが、現状でも高い完成度を誇っていたぞ。

『ラブプラス』アーケード化の衝撃

7月23日の午後、『ラブプラス』シリーズのプロデューサーである内田明理氏がTwitterで、開発中のアーケード版『ラブプラス』のロケテストを7月24日、25日に東京・秋葉原の東京レジャーランド秋葉原2号店で行なうことを電撃発表した。このつぶやきをきっかけに、全国各地から気合いの入った「カレシ」たちが萌えの街・秋葉原に集結、大盛況のロケテストとなった。



見よ、この行列! ロケテ会場には多くのメディアが駆けつけ、その社会現象っぷりを物語っていたぞ。

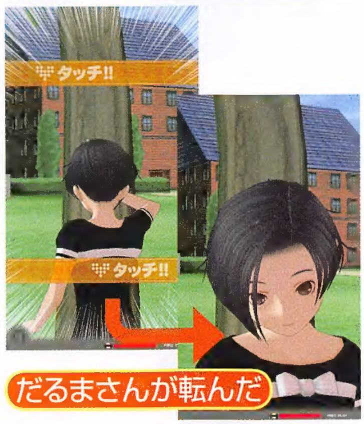
ゲームセンターでカノジョとデート

『ラブプラス アーケード』(仮)は事前の情報が一切ないままロケテストが開始されたため、グラフィックの変化やゲームシステムに駆けつけたカレシたちはさまざまな想像を巡らせながら、店頭に出来た順番待ちの列に並ぶこととなった。待ちに待ったカレシたちの前にお目見えしたのは、3人のヒロイン仕様にデザインされた専用筐体でプレイする、カノジョたちとのコミュニケーション(デート)に重きを置いたゲームシステム。専用筐体ならではのハイクオリティな映像と、直感的なタッチパネルとボタンを使い分けた操作など、アーケードならではの「強み」を十分に感じさせてくれた。



ミニゲームでカノジョと遊ぶ

ロケテスト版ではカノジョとのデート中に「遊び」イベントが発生し、プールでの"スイカ割り"、公園での"だるまさんがころんだ"、部屋での"ノット30"の三つのゲームから一つを選んで一緒に遊ぶことができた。これらのゲームは、タッチパネルと画面の両サイドに配置されたボタンで操作する。今までに見たことのないカノジョの一面(大型の縦画面なので、等身大のカノジョが目の前にいるかのような感覚に! 生足〜♪)に触れることができる。なお、ロケテスト版で収録された上記三つのゲームに加え、正式稼働時にはさらに多くのゲームが増える予定とのこと。また、今後対応予定のe-AMUSEMENT PASSには、何らかのやり込み要素を記録できるようにしたいとのことで、カノジョの見た目や反応が変化するといったDS版『ラブプラス』的カスタマイズ要素が追加されるとアルカディア編集部は予想するぞ!







カノジョとの想い出をプリントアウト

ゲーム開始時に「カードのプリントアウトあり」のゲームモードを選択し、ゲームのプレイを終えると、筐体下の取り出し口からデートを共に過ごしたカノジョとの思い出がプリントアウトされる。ロケテスト版で確認できたのは、短冊型の細長いタイプと、その2枚分のサイズにあたる写真状のタイプで、各ヒロインにつき複数パターンの絵柄が用意されていた。中には、アーケード版が初公開と思われるイラストも発見したぞ!



カノジョとの思い出を形にして持ち歩こう!



短冊状のプリントを6枚並べることで絵が完成する仕掛けのものも。

よるよるの ロケテスト当日を振り返る

熱海で『ラブプラス』グッズを買っているときに、アーケード版ロケテストの告知を受け、東京にとんぼ帰りしたよるよるです。後に、ロケテスト限定のカードがあることを知り、周りの人々との交換を繰り返して全種コンプリートしました(笑)。





2010年8月と9月のカレンダーが入ったカードはロケテスト専用。カレシたちの視線が光る。

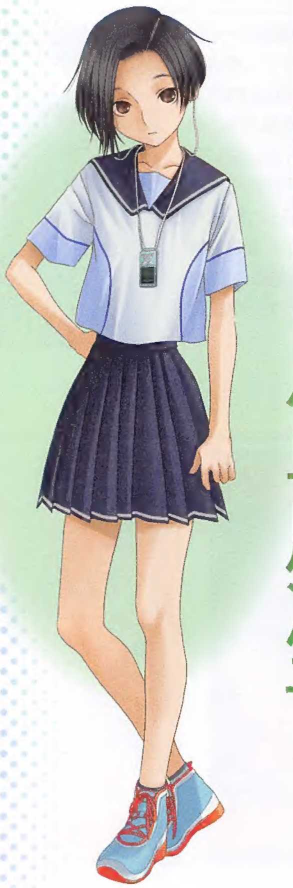


どの筐体でも遊べる内容は同じだが、可能なら自分のカノジョのものに座りたい……!

カノジョにするならどの女の子?

『ラブプラス』ヒロイン紹介

『ラブプラス』に登場する魅力的な3人のヒロインのプロフィールと人物像をご紹介。DS版『ラブプラス+』で追加された新髪型もバッチリ紹介していくぞ!



ちょっと生意気妹系カノジョ

小早川凜子

コバヤカワ　リンコ

Profile

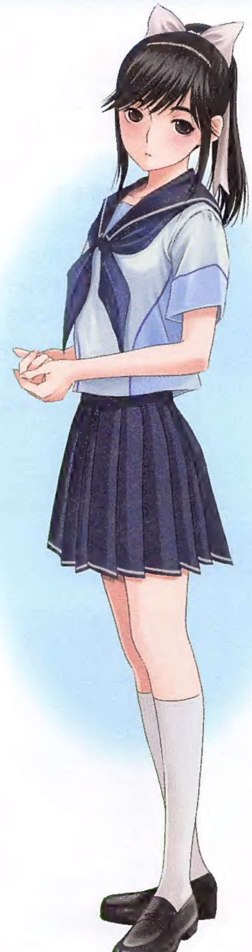
血液型:B型/誕生日:8月17日
星座:獅子座
趣味:読書、音楽、ゲーム

主人公とともに図書委員を務めることになる、一つ年下の下級生。ミュージックプレイヤーを愛用しており、一見話しかけづらいぶっきらぼうでクールな雰囲気をもつ。さらに、深夜にゲームセンターやコンビニをうろつくといった危なっかしさも垣間見せるが、リンコとの交流を重ねるうちに、"家族"の問題に悩んでいるリンコの繊細で傷つきやすい姿が見えてくるだろう。



Rinko in 『ラブプラス+』

ツインテールをアレンジしたキュートな髪形はリンコの違った一面を見せてくれる。待ち合わせで見せる定番の会話にドキドキ!



真面目で几帳面なお嬢様

高嶺愛花

タカネ　マナカ

Profile

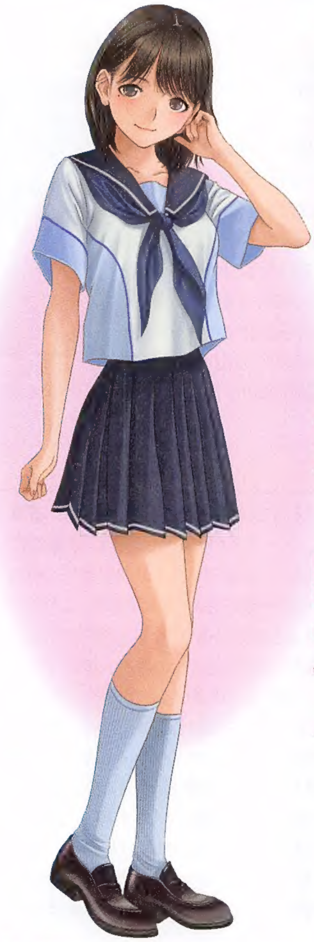
血液型:A型/誕生日:10月5日
星座:天秤座
趣味:お菓子作り、ピアノ

テニス部に所属する高校二年生。テニスの腕前はかなりのもので、部のエースとして活躍している。その育ちの良さから「高嶺の花」的扱いを受けており、心を開いて話せる友人は少ない。生真面目な性格で普段はおっとりとしているが、心を許したカレシの前ではちょっとしたことで知ったかぶりをするなど、かわいげにあふれるプライドの高さもマナカの魅力。



Manaka in 『ラブプラス+』

ポニーテールからショートへとイメージチェンジ!　マナカの持つ健康的な魅力が際立つ。ノースリーブの服との相性もバッチリだ。



穏やかお姉さん系カノジョ

姉ヶ崎寧々

アネガサキ　ネネ

Profile

血液型:O型/誕生日:4月20日
星座:牡羊座
趣味:家事、ホラー映画

ファミレス、「デキシーズ」でアルバイトをしている高校三年生。先輩として周りの人に頼られることが多く、その大人びた外見や性格から「お姉さん」的役回りをすることが多い。実際には、やや天然気味なところもあり、カレシの前では隙だらけの姿を見せることも。ネネと付き合っていくうちに、さらに多くの魅力に溢れた女の子だと気付かされるはずだ。



Nene in 『ラブプラス+』

緩やかな襟足のウェーブが艶っぽい。上目使いで顔を赤らめて意見なんて求められたら、こっちも照れて答えなんて無理です!

月刊アルカディア『ラブプラス』現象

とわのウォーカー Vol.1

アルカディア編集部が、本気を出して『ラブプラス』に取り組むコーナーが開始！
アーケード版の発表でさらに高まる『ラブプラス』現象に乗り遅れるな！



コナミスタイル東京ミッドタウン店で『ラブプラス』グッズをゲットせよ！

7月23日、東京都・六本木に「コナミスタイル東京ミッドタウン店」が満を持してオープン。このショップはオンラインショッピングサイト「コナミスタイル」と連動しており、ゲームやCD・DVD、グッズなどの商品はもちろん、これまでコナミスタイルでしか手に入れることができなかった限定商品の販売や展示も行なわれている。『ラブプラス』関連商品も続々と入荷しており、ファンには欠かせないアイテムが数多く並んでいる。店内は白を基調としたスタイリッシュな雰囲気で、商品のほかに数々のレアグッズもズラリ。ちょっとしたKONAMI博物館といった風情で、僕たちを満足させてくれるぞ。



さまざまなコナミグッズが並ぶ店内に『ラブプラス』グッズが満載！



店内には、『ラブプラス』のキャラクターデザイン、ミノ☆タロー氏の直筆サインが！　当然ですが、これは非売品とのこと……。



ちまたでは品薄気味のiPhoneカバーやクッションカバーなどのアイテムもバッチリ販売されていた。売り切れる前に六本木へ走れ！

とわの案内人

よるよる
マナカのためならいつでもどこへでも出かけていく行動力の高さがウリの、常に本気で『ラブプラス』と向かい合う"ガチ"カレシ。グッズを使用用、保存用、観賞用と複数個買うため、転売目的と勘違いされること多数。

名波シュン
アルカディアノベルの作者。今回は年に数回しか着ない一張羅のスーツにて来場。そしてしょぼくれた格好のよるよるに激怒。「キミはカノジョとの出会いを何と心得る！　ユーアーノットカレシだね！」。目が怖い。

『ときメモ』フリークスも注目！

コナミスタイルの一角には、『ときめきメモリアル』に登場する「きらめき高校」周辺をモチーフにした緻密な鉄道模型が設置されている。心を確かめ合った伝説の樹や「友達に噂されたりすると恥ずかしいから」と酷な宣告をくらった校門や、スポーツキャップの似合うあのヒロインとデートを楽しんだスタジアムなど、見どころが満載だ。



ラブプラス現象「ちょい」散歩

text=よるよる

コナミスタイル東京ミッドタウン店でしか買えない『ラブプラス』と『beatmania』ヒロインの等身大ポップを入手せよという重大なミッションを課せられたので、原稿書くのを放棄してリア充（リアルが充実している人の意）のはびこる街・ミッドタウンへ行ってきました。意図的に待ち合わせ時間よりだいぶ早く着き、自分の欲しいグッズを買っていたことが持っていたKONAMI印のレジ袋から明るみに！　ここに来るたびに、新しいグッズは出てないかなぁーとウロウロしているので、店員さんに顔を覚えられているのではないかと（自意識過剰な）不安でいっぱいです。　さてさて、今回読者プレゼントとして用意したこの等身大ポップですが、これ……、とても、良いものですよ！　家に置いたり、持ち出したり、いろんな用途が考えられる夢いっぱいのアイテムなんです。しかも、ヒロインたちの髪型は『ラブプラス＋』の熱海旅行後にしか見られないもの。買うのは恥ずかしいという方は、まずアンケートハガキを送ってみてはどうでしょうか（笑）。

等身大ポップ大プレゼント!!
今号から3号連続で『ラブプラス』ヒロイン3名に加え、『beatmania IIDX』のセリカの等身大POPをプレゼント！　詳細は3ページのプレゼントコーナーまで!!





「おれはマナカの横にしか立ちたくない」とごねるよるよる。後ろに一人たたずむ寧々さんの視線が怖すぎる（名波談）。

ROAD FIGHTERS

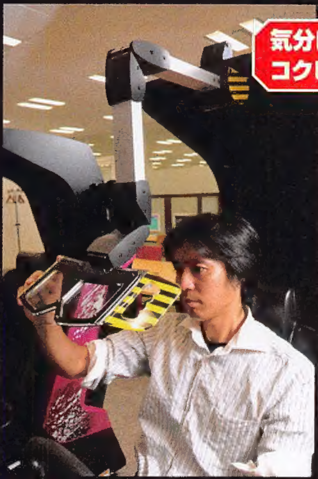
ロードファイターズ

ロードファイターズ
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル型コントローラ＆ペダル
■発売日：2010年9月
■使用基盤：—

KONAMI初の3Dレースゲーム登場!!

迫力満点のレースにやり込み要素も満載

昨今話題の3D映像システムを取り入れたレースゲームが早くも登場！　筐体に搭載された3Dメガネを通してゲーム画面を見れば、今までに無かった立体映像が楽しめる『ロードファイターズ』。迫り来る敵車をかいくぐりながら数々のコースを踏破する臨場感は、一目見ればもう病みつきかも!?　また、「ファイターズ」と銘打たれているその神髄は敵車とのバトルにある。体当たりなどで敵車にダメージを与えてレースを有利に運ぶシステムが熱すぎる。さらに、『BEMANI』シリーズから『beatmania IIDX 18 Resort Anthem』の新曲を含む100曲以上の楽曲が収録。お気に入りの楽曲を聴きながらのドライブはまた格別だ！



筐体上部に搭載された3Dメガネは、ちょっとしたロボットアニメのコクピットを思わせる。雰囲気アリアリなのだ。



幅寄せ上等、ダメージが一定以上たまると即座に大クラッシュ！　このドキドキ感は本作だからこそ味わえるもの！



現在確認されているコースは全部で7種類。追加配信でコースが増える予定もあるとか。

チューニングやドレスアップにも注目!!



オンライン対戦はもちろん、ストーリー仕立てのミッションモード、「ロードファイターチャレンジ」なども用意されているぞ。



後部設置された「のぞき穴」を使えばギャラリーでも3D映像を楽しめる。「これが3Dか！」と感嘆すること間違いなし！



登場する実車のチューニングやドレスアップも魅力的。自分好みにコーディネイトせよ！

KONAMI新作スクープ！　さらに2タイトルお届け!!

ミッションモード追加!!　ついにその全容が明らかに……!?

TACTICAL ONLINE ACTION

METAL GEAR ARCADE

METAL GEAR ARCADE（メタルギア アーケード）
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：タクティカル・オンライン・アクション
■操作方法：ヘッドコントローラー＋ガンコントローラー
■発売日：今冬発売予定
■使用基盤：—

全世界が待ち望む『METAL GEAR ARCADE』の続報が届いたぞ！　今回のスクープは「ミッションモード」。店内の仲間、あるいは単独で与えられた「制圧ミッション」をクリアしていくこのモードは、ベースにされている『METAL GEAR ONLINE』には無いアーケード版オリジナルのもので、対人戦より「協力」が主眼におかれている。また、稼働時はさらに魅力的なミッションが搭載される予定。続報が入り次第、お届けするぞ！



銃を構えるとFPS視点、降ろすとTPS視点になる。FPS初心者にも優しい親切設計なのだ。



AC版オリジナルの「ミッションモード」。5回倒されると失敗などという条件も。



3D対応のヘッドコントローラはご覧の通り。これを使った視点変更も可能。

劇的変化を遂げた最新作を徹底攻略!
早くもシステム・主要技フレームデータを掲載!

かつて無いほどの大幅リニューアルを遂げた「バーチャファイター5 ファイナルショーダウン(以下、VF5FS)」。今月は、それら変更要素を深く掘り下げるぞ!!

FINAL SHOWDOWN
VIRTUA FIGHTER 5 ™

Virtua Fighter5 Final Showdown
■メーカー ：セガ
■ジャンル ：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■バージョンアップ日：2010年7月29日(稼働中)
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワークシステム：ALL.Net

※記事中にある各種数値や技後の有利／不利などの情報および変更点は、編集部調べによるものです。

闘い方のポイントを覚えよう
『VF5FS』の基礎攻略



システム変更で闘い方がガラリと変わった本作。前作との違いに戸惑っている人や、「久しぶりにバーチャ復帰したぜ!」という人は要チェックだ。

Text:栗田

「VF5FS」の基本となる防御手段"簡易投げ抜け"を修得しよう

通称「ゆとり抜け」と呼ばれる簡易投げ抜けは、ガード状態を維持しながらも常に投げ抜け可能という、本作の基本かつ優秀な防御手段。「投げ抜けコマンドは、ボタンとレバーを入力し続けていても有効」というシステムを利用したテクニックだ。

では実際の使い方を説明しよう。まず通常の状態では、Ⓖボタンでガード状態にした後に、Ⓟボタンを押せばいい。このまま両方のボタンを押し続ければⓅ＋Ⓖを、レバーを⇦or⇨に入れておけば、それぞれ対応した方向の投げを抜けられる。

次に、こちらの技をガードされたり、相手の攻撃を受けたりして不利になったとき。このときはすぐにⒼボタンを押した後、自分の硬直が解けて動けるようになる直前にⓅボタンを押そう。硬直が解ける10フレーム以上前から両方のボタンを押し続けていると、仕様によりガード状態にならないためだ(これを活かしてバクサオやハンドホールドと投げ抜けを併用するテクニックもある)。

相手に側面を取られたときは、正面以上に簡易投げ抜けが有効になる。横投げは投げ抜け方向が一つだけなので、レバーの方向を間違わなければ必ず抜けられるためだ。レバーを入れる方向は、自分のキャラの右手側に相手キャラが居れば右、左手側に居れば左となる。素早い判断には慣れが必要だが、右の写真を参考に覚えよう。ちなみに簡易横投げ抜けを逆手に取り、わざと投げるタイミングを遅らせて、相手の抜け方向と逆方向の正面投げを決めるという高等テクニックも存在する。



簡易横無げを使う場合の例を紹介。例えば、自キャラが画面奥を向いている場合には、⇨Ⓟ＋Ⓖで横投げを抜けられる(2P側のときも同様)。



逆に、写真のように自キャラが画面手前を向いている場合であれば、簡易投げ抜けで⇦Ⓟ＋Ⓖを抜けよう。この方法で覚えれば、さほど意識を払わずに横無げを抜けることも可能だ。

立ちⓅやしゃがみⓅからの最速二択が強い!

しゃがみⓅヒット後(＋4)や立ちⓅヒット後(＋5)に最速で投げ(発生10フレーム)を仕掛けた場合、相手が何も技を出さずに投げをかわすには、しゃがみダッシュで屈伸するしか無い。しかし、しゃがみⓅや立ちⓅ後は展開が早く、とっさのコマンド入力は難しい。となると、投げに対しては基本的に打撃技で暴れるしか無い。つまり、こちらの投げと打撃の二択が非常に成立しやすいのだ。相手がとっさにしゃがみダッシュできないようなら、クセを読んで二択攻撃を仕掛けよう。

投げを読んだら大技で暴れる

投げの相殺システムが削除されたことにより、相手の投げに対しては、発生が遅くてもノーマルヒット(硬化カウンター)で大ダメージを与えられる大技の暴れが有効だ。特に不利が大きい状況では、発生の早いしゃがみⓅで暴れたところで相手の技を止められない場合が多く、ハイリスク&ローリターンになってしまう。例えばウルフやジェフリーなら、⇧Ⓚ＋Ⓖで暴れれば約100のダメージを与えられるが、しゃがみⓅではヒット後に有利になるものの、ダメージはたったの11だ。

"有利避け"でリスクを軽減

投げ相殺が無くなり、投げを狙うリスクが高まった本作では、"有利避け"といわれるテクニックが効果的。といっても最速で避けると必ず失敗避けになるため、相手が動けるようになった直後に避け→⇩⇩or⇧⇧でキャンセル、と入力するのがポイントだ。すると、相手の最速の暴れ技は避け、ガードに徹する相手には避けキャンセルからの攻撃を仕掛けられる。これは既存のテクニックだが、簡易投げ抜けが主流の本作では「相手の投げ抜け漏れに投げられる」という弱点も目立たない。

はみ出しファイナル大ダウン
簡易投げ抜け補足: 簡易投げ抜けの判定は投げ抜け有効フレームの最終フレーム(投げが成立してから10フレーム後)に決定される。入力が遅れたと思ったときでも意外と抜けられるのはこのためだ。また、投げが決まった直後10フレーム目までにボタンを離してしまうと、当然ながら投げ抜けは成立しない。なお、通常の投げ抜けコマンドを入れていた場合には、簡易投げ抜けよりもそちらが優先される。

本作における"超"重要課題!?

側面システム 上級編



「VF5FS」になり、以前よりも重要度、攻防の訪れる場面が増している側面。攻めるにせよ守るにせよ、まずは頭に入れておきたい内容をまとめた。

Text:矢永

側面でのガード不能時間について

側面を取られたときは、硬直が切れてからの3フレーム間は避けやガードに移行できないところは前バージョンまでと同じ。今回のバージョンで大きく変わったのは「ガード&避け不能となる3フレーム間は当て身&さばきも受け付けなくなった」こと。唯一のガード不能技対策が封じられたために「硬直終了後の3フレーム間に重なる中下段技は実質上の連続技(上段攻撃はしゃがみで回避可能)」となる。ミドルキックの側面しゃがみヒット【+11】→肘系の中段攻撃、ラウの〔Ⓚ+Ⓖ〕側面ヒット【+11】→〔虎形中⇧Ⓟ〕【発生14】などが代表例。現状ではこれらの連係を防ぐ手段は無いが、浮かせ技につながれたときはしゃがむことで若干浮きを低くできるので覚えておこう。



前作で側面状態でのガード不能対策に重宝したアオイのⓅ+Ⓚ+Ⓖ」も……、



今作ではいなせない。むしろカウンターヒットとなり被ダメージが増えるので危険。

側面から正面への向き直り中について

前バージョンでは側面を取られたときに各種ダッシュを入力すると4フレーム目から正面状態に復帰することが可能であった。このシステムのおかげで側面状態の継続性が低かったのだが、本作ではこれがなくなり各種ダッシュを入力しても通常のガードでの向き直りと同じ「12フレーム目まで側面状態」になるようになった。12フレーム以内にガード&ヒットした技(投げも含む)は必ず側面状態となるため側面の継続性が大きく高まったといえる。

なお、側面を取られた側が技を出した場合「その技の攻撃判定の持続が終了するまで側面状態が継続」する。発生の早い技などで割り込まれると再び側面状態になるので注意したい。



側面を取ったときは、しゃがみⓅに割り込まれない技を出すようにすれば、



必ず側面ヒットorガードになる。正面ヒットは無いので確認が容易。

実戦的な側面連続技

側面状態のみ連続ヒットする連係技がいくつかあるが、中でも重要度が高いのが成功避け後の反撃に役立つ立ちⓅ始動の連続技。一部微妙なものもあるが基本的にはⓅⓀよりも大きなダメージを取れる。硬化ヒット限定技以外は、肘やミドルキックの側面しゃがみヒット後の立ちガード不能連係(ミドルキック後の早いⓅは連続技)としても活用できる。

キャラ名	技
アキラ	なし
ジャッキー	ⓅⓅⓅ [40]
ラウ	※Ⓟ⇦ⓅⓅ《47》
サラ	ⓅⓅⓀ [40]
パイ	ⓅⓅ⇦Ⓟ [30]
ウルフ	ⓅⓅⓅ [39]、※Ⓟ⇨Ⓟ《27》
ジェフリー	ⓅⓅⓅ [39]、Ⓟ⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ [29]
カゲ	ⓅⓅ⇦Ⓟ [36]
シュン	ⓅⓅⓅ [35]
リオン	ⓅⓀⓅ [39]
アオイ	ⓅⓅⓀ [40]
レイ	Ⓟ⇨ⓅⓅ [37]
ベネッサ	【D】ⓅⓅ [22]、【O】ⓅⓅⓀ [40]、【O】Ⓟ⇧Ⓟ [29]
ブラッド	Ⓟ⇨ⓅⓀ [44]
ゴウ	ⓅⓅ [25]
ブレイズ	ⓅⓅⓀ [40]
アイリーン	Ⓟ⇧ⓅⓀ [44]、ⓅⓅ⇩⇧⇦Ⓚ+Ⓖ [42]、ⓅⓅ⇨Ⓟ [33]
ジャン	ⓅⓅⓀ [40]
鷹嵐	ⓅⓅⓅⓅⓅ [48] (4発目しゃがみで回避可能)

[ ]内の数値はノーマルヒット時のもの。
※側面硬化カウンターヒット時のみ連続ヒット、《 》内の数値は硬化カウンターヒット時のもの。

その他・側面にまつわるあれこれ

まずは側面を取られたときの避けについて。入力後に3フレーム間の準備期間ができることで避け不能時間ができること以外に、「成功避けの全体フレームが3フレーム増えて26フレームになる」。また「避けキャンセル可能なタイミングが避け入力後14フレーム目からになる」ことにも注意したい。避けに成功した場合でもそれほど有利にならないことが多いだけでなく、上段の回転系の技を避けキャンセルでかわせない状況も増える。

また各種ダッシュにも避けと同じく3フレームの準備期間ができる。例えば側面で3フレーム不利な状態では通常のしゃがみならば投げを回避できるが、しゃがみダッシュでは投げをしゃがめなくなる上に、ガード受け付け前にしゃがみⓅがヒットしてしまう。本作ではダッシュ入力による正面への復帰も無くなったので、側面を取られたときの各種ダッシュは控え目にしておきたい。なお、しゃがみダッシュの上段攻撃かわし判定とバックダッシュの被カウンターヒット判定の2つのみ、入力直後の準備期間中から発生している。

前号で大技について触れた側面ヒット時の硬直増加ボーナスだが、そのほかの技は前バージョンと変更は無い。ダメージ0～14が+2、15～24が+3、25以上が+6となっている。

目つぶし系の攻撃などの一部の技は、側面ヒット時に正面状態に引き戻す。このときは側面ボーナスこそ適用されるが、ヒット直後から正面状態のためガード不能時間は無い。



側面時は遅めな上段回転も避けキャンセル可能前に当てることが可能。

はみ出し大ファイナルダウン

成功避けでの側面取りについて: OMと同じく「攻撃がヒットorガードしたときに側面状態になる」仕様なので、成功避けの直後にガード&避け準備時間(不能時間)は存在しない。間違えないように。

背向け中のやられ: 背向け中の相手に打撃技を当てたときの、正面状態への復帰タイミングがかなり遅くなった。[ⓅⓅ]などの連係技のヒット時も背後状態を継続するので、壁ヒット時に壁よろけを狙える。

全キャラ共通の基本行動に関するシステムを解析

移動系&投げのシステム 上級編

各種ダッシュおよび各種避け行動などの移動に関するシステムと、投げに関するシステムを解析。関連データを元に重要な要素を解説していこう。

Text:栗田

各種ダッシュ

バックダッシュを中心に仕様変更された全4種類のダッシュ。特に「どんな行動でキャンセルできるか」についての変更が多いので、把握しておこう。なお、各種ダッシュの共通ルールとして、何かしらの技を出せばいつでもキャンセル可能だ。

●ダッシュ(⇨⇨)

ダッシュは4種類のダッシュのなかで最も自由度が高く、ガードか避けを入力すればいつでもキャンセルできる。またダッシュ中に各種ダッシュを入力することでもキャンセルできるが、ガードや避けと違ってダッシュ開始から10フレーム(鷹嵐は16フレーム)の間はキャンセルできない。しかも「ダッシュ→各種ダッシュ」はコマンドの先行入力が利かないので、素早くダッシュを繰り返すにはタイミングよく目押しをする必要がある。

●しゃがみダッシュ(⇘⇘)

前作ではダッシュと同様に自由度が高かったが、本作では基本的にガードでしかキャンセルできない。鷹嵐以外は避けや各種ダッシュでも一応キャンセルできるが、全体フレーム20のうち最初の17フレームはキャンセルできず、先行入力も利かないので効果は低い。なお、しゃがみダッシュによる屈伸は、5フレーム不利な状態から可能になる。

●バックダッシュ(⇦⇦)

バックダッシュは、キャンセルしなかった場合は24フレーム目までガード不能で、20フレーム目までに受けた攻撃がカウンター扱い(ミドル系の技なら尻餅状態)となる。21フレーム目以降は各種ダッシュでキャンセルできるが、コマンドの先行入力が利かないのであまり意味は無い。ただし、避けならいつでもキャンセル可能なので、バックダッシュ避けを使ってリスクを軽減しよう。

●しゃがみバックダッシュ(⇙⇙)

バックダッシュと同様にカウンターヒット扱いになるリスクを持つ上、キャンセルするには何らかの技を出すしか無いという危険な行動。全体フレームは一般のキャラが18で、鷹嵐は21(最後の1フレームのみノーマルヒット扱い)となっている。なお、しゃがみバックダッシュによる屈伸は、4フレーム不利な状態から可能になる。

●バックダッシュ避け時のカウンター状態の持続

バックダッシュは避けでキャンセルできるが、その後もバックダッシュ開始から20フレーム目までは「打撃技を受けるとカウンターヒット」という効果が持続している。また、特定の技を出した際もこの効果は継続し、シュンのバックダッシュ→向側後避(⇖or⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)など、通常はカウンターを受けない技でもカウンター扱いとなる。

同様に、失敗避けの11フレーム目以降は各種ダッシュでキャンセルできるが、その後も「回転系の技を受けるとカウンターヒットする」という効果は持続している。ダッシュ中などにカウンターを受ける場合があるのは、この仕様のためである。



バックダッシュからの向側後避に対しては、ミドル系の技で尻餅状態を狙っていける。

各種避け行動

各種避けの全体フレームは、失敗避けが25、成功避けが23、オフェンシブムーブ(以下OM)が22と、前作から変わっていない。失敗避けを各種ダッシュでキャンセルする際のキャンセル不能フレームも、前作同様10フレームとなっている。

ジャンプ

鷹嵐以外のキャラのジャンプは、1フレーム目から投げを回避できる(9フレーム不利な状態から投げをかわせる)。空中状態になるのは5フレーム目からで、1～4フレームの間は地上ヒット。

投げ関連

投げの発生フレームが12→10になった影響で、全体フレームが36→34と減少。0フレーム投げがなくなったこともあり、投げスカリへの確定反撃は難度がやや高くなった。下段投げの発生フレームも12→10と早くなったが、全体フレームは36。ちなみに、どちらも持続は1フレームのみだ。なお、発生が異なるウルフの投げは、⇨Ⓟ+Ⓖが発生9フレーム、⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖが発生16フレーム。

本作では基本的にすべての投げ抜けコマンドが統一されているが、ゴウの掴みからの派生は前作と同様。掴み中Ⓟ+ⒼはⒼで抜け、4方向への派生はレバーで抜けることになる(掴み中⇨は⇨、掴み中⇦は⇦、掴み中⇩は⇧、掴み中⇧は⇩)。Ⓖとレバーは同時入力を受け付けているので、Ⓖを押したままレバーをいずれかに入力するといい。

スーパーOM活用法&尻餅状態への有効な攻撃

●側面を取られたときのオフェンシブムーブ

自分が側面を取られたときに、相手から離れるようにOMを出すと、軸をずらしながら大きく移動する。特に間合いが離れている場合はほとんどの技が当たらないので、非常に有効な防御手段となる。例えばジャッキーやウルフのⓅ+Ⓖを抜けられた後に使うと、比較的リーチの長いベネッサの⇧Ⓚさえ容易にかわした上、反撃のチャンスを作り出せるのだ。こういった状況は投げを抜けられた後に多いので、まずは自キャラの投げ抜け後の状態を確認し、ぜひ戦術に組み込んでいこう。



ジャッキーのⓅ+Ⓖを抜けられた後、相手から離れるようにOMを出すと……。



素晴らしい動きで相手の技をかわす。ちなみに、この場合は15フレーム有利。

●バックダッシュにミドルを当てた後の状況

相手のバックダッシュにミドルが当たると尻餅状態になり、長時間のよろけが発生する。このよろけは回復可能時間(赤色のレバーが表示)が長いため、プレイヤーの回復力による差が出やすい。しかし、最大回復した場合でも、ラウの⇧Ⓚや鷹嵐のⓀのあとは23フレーム、ウルフの⇦Ⓚの後は21フレームの技が確定した(編集部調べ)。各キャラのミドル系の技の性能によって誤差はある点と、ある程度技のリーチが長くないと届かない点に注意して、あらかじめ狙う技を決めておこう。

危険な技への対策でメシウマ状態を阻止!

強力な技・連係の対処



新作ならではの「あの技何だよ!?」といった状態を緩和するため、代表的な強技をピックアップして徹底攻略。対策に役立てよう。

Text:[illegible]田

【シュン】向側後避双手〔⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ〕を受けない技選択を

今『VF5FS』で最も猛威を振るっている技の一つ。「有利なので肘を出したら体力がゴッソリ減った」という悲しい思いをしないためには、向側後避でかわされない技を出すことが重要だ。ここでポイントとなるのが"有利度"と"間合い"である。

【例①】〔⇧Ⓟ〕をガードした後は5フレーム有利だが、肘系の技(発生14フレーム)を出すと確実に向側後避でかわされる。しかし、一般的なミドルキック系の技(発生16フレーム)を出せば、発生はやや遅くともリーチが長いので、向側後避を止められるのだ(ただし〔⇧Ⓟ〕の先端をガードしたときは、間合いが離れて届かない)。

【例②】シュンの〔⇩Ⓚ〕ノーマルヒット後は8フレーム有利で、〔⇧Ⓟ〕ガード後と同様の間合いでも最速の〔⇨Ⓟ〕で向側後避を止められる。判断に迷い、中途半端に遅らせて技を出すのが危ない。

【例③】シュンの〔⇨Ⓚ+Ⓖ〕をガードした後は7フレーム有利だが、ガード後は間合いが離れるのでミドルキック系の技も届かない。

これらの例から求められる結論は、「リーチの長い技を使う」ということ。リスクを抑えるつもりで肘系の技を使うのが最も危険である。むしろ向側後避を読んだ場合には、鷹嵐の〔⇧⇧Ⓟ〕など「発生は遅いがリーチが長くてリターンが大きい」技を使う方が効率がいい。シュン側の暴れには負けてしまうが、十分な見返りを得られる。

手堅い対策としては、立ちⓅやしゃがみⓅで様子見するという選択肢がある。スキが小さいため向側後避にかわされても問題無く、向側後避以外の選択肢にも対応しやすい。特にレバー前入れⓅなら向側後避にも届きやすいのでオススメだ。また、ラウの〔⇨ⓅⓅ〕などの連係技は、1発目を向側後避でかわされても、2発目で向側後避双手をつぶせる。見返りは小さいが汎用性は非常に高い。



シュンの〔⇧Ⓟ〕をガードした後は、安易に肘を出すと大変なことになってしまう



〔⇨Ⓚ+Ⓖ〕ガード後は大きく間合いが離れるため、ほとんどの技が向側後避でかわされる。

【ウルフ】ジャンプからの二択攻撃は両対応可能だ

ウルフのジャンプから繰り出される中段〔(下降中)Ⓟ〕と下段〔(下降中)Ⓚ〕の二択は、どちらもダメージが大きいのでしっかり対策したい。

まず重要なのが「安易に避けない」ということ。どちらも直線的な攻撃だが、ギリギリまで引き付けてから避けないと失敗避けになってしまう。その上〔(下降中)Ⓚ〕よりも〔(下降中)Ⓟ〕の方が発生が遅く、どちらかを避けようとすると、もう一方の技を受けるハメになるのだ。対策としては、〔(下降中)Ⓚ〕が出るタイミングまではしゃがみガードし、〔(下降中)Ⓟ〕が出るまでに立ちガードに切り替えるという方法が挙げられる。タイミングさえ覚えれば、どちらの技もガード可能だ。〔(下降中)Ⓚ〕をガードすると15フレーム有利なので、きっちり反撃を決めよう。また、立ちガードの代わりに避けを入力すれば〔(下降中)Ⓟ〕を避けることもできる。

なお、これらの対策は受け身的なものなので、読まれた場合は空ジャンプからの投げなどを受けてしまう。そのため、立ちⓅなどのけん制技を増やして「ウルフにジャンプされないようにする」という対策も必要だ。ただし、ジャンプを見てから立ちⓅを出しても〔(下降中)Ⓚ〕に負けやすいので、その場合はこちらもジャンプ攻撃で迎撃するといい。こちらの攻撃の種類によっては〔(下降中)Ⓚ〕の硬化中に確定でヒットする上に、〔(下降中)Ⓟ〕を出されても空中ヒットするだけで済む。

【リオン】構えからのガード外し

リオンのガード外し〔(蟷螂双封中)Ⓟ+Ⓚ〕からは、〔⇦⇨Ⓚ〕がほぼ確定。一応回復してしゃがめば回避可能だが、かなりの回復力が必要だ。そのため基本的な対策は、構えが見えたら(読めたら)しゃがんでかわし、反撃技を決めること。理想はヒザクラスの大技だが、リオン側のスキが小さいので、慣れるまでは発生が早めの技を狙うといい。次に、こちらがガード外しをしゃがむようになると、リオン側は中段技〔(蟷螂双封中)Ⓟ〕からのコンボを狙ってくる。この技を読んだ場合は手堅く避けよう。ここまでくれば、リオン側は両方向に対応した2種類の半回転技を使わざるを得なくなるので、一方的にやられることは無くなるはずだ。

そのほかのキャラが持つ強力な連係

ラウに側面を取られると、①避け&立ち技暴れには〔Ⓚ+Ⓖ〕カウンター→〔虎形中⇧Ⓟ〕、②立ちガードにはガード崩し→〔⇧Ⓟ+Ⓚ〕、③暴れ&しゃがみガードには〔⇧Ⓚ〕(しゃがみヒット時は〔⇨ⓅⓅ確定〕)、という凶悪な三択が待っている。正直逃げ場は無いので、①と②をしゃがみでかわして最大反撃を狙うのが重要。難度は高いが、技の発生差を活かして立ちガード→しゃがみガードとできれば理想的。

サラの〔⇧ⓅⓀ〕を側面でガードすると、その後のフラミンゴ中〔⇧Ⓟ〕が再び側面攻撃となる。展開も早く、慣れていないとそのまま押されてリングアウトする恐れもあるので、すぐにサラの背中側に避けるのが手堅い。上段技なのでしゃがみガードやしゃがみⓅでも対応できるが、その場合はフラミンゴ中〔⇧Ⓚ〕で大ダメージを受けてしまう。なお、〔⇧ⓅⓀ〕が側面ヒットしていた場合は、次の〔⇧Ⓟ〕が避け&ガード不能なので、必ずしゃがんでかわすこと。

ベネッサ戦では、受け身と同時に新構えに移行する〔(仰向け足空中ダウン)着地際⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕に注意しよう。普通に受け身攻めをしようとすると、下段キックからの打撃投げで大ダメージを受ける。新構え時は無防備なので、読めたときは低い姿勢にも当たる技でつぶすといい。なお、通常時に構えられた場合は、バックダッシュからの反撃を狙おう。



この構えからの最大の狙いは下段なので、困ったらしゃがみガードもあり。

はみ出しファイナル大ダウン 暫定バーチャスラング大賞:少々気が早いが、『VF5FS』のスラング大賞は、シュンの向側後避双手に与えられた「ツインバスターキャノン」に勝手に決定! あの恐るべき空間支配力と驚異的ダメージ、そして鯨のツインっぷりを見事に表現した素晴らしいスラングといえよう。まさかバーチャの技にこんなハイパワーな名称がハマるとは……。発案者の「大須黒」&「こえど」には編集部から豪華賞品が……贈られません。

細かい知識も重要だ!

その他のシステム 上級編



大きなシステム変更は真っ先に覚えておくべきだが、それ以外の見落としがちな変更も意外に多い。いち早く頭にたたき込み、ライバルたちに差を付けよう。

Text:矢永

ジャスト受け身が消滅!?

『VF4』以降のシリーズでは「空中のキャラが接地する直前のフレームに打撃技を当てると大きく浮かせ直す」というシステムがあったが、本作ではこれが消失。代わりに「地面に接地した直後のフレーム（前作でのジャスト受け身ポイント）は受け身が不可能」になった。前作までのシリーズでは接地サインである画面の揺れが起こるコンボは受け身可能であったが、本作では必ずしも受け身が取れるわけではなくなったので注意しておきたい。接地直後に攻撃を当てたときは、前作の浮かせ直しほどではないながらも若干浮きが高くなるので、写真のように使えばコンボの発展に役立つ。なお、この次のフレームに技が当たる場合は目押しで受け身が可能（猶予2フレーム）。



コンボの3発目に地面スレスレで〔⇩Ⓚ〕を当てても、浮きが低く後が続かないが……、



〔⇦⇨⇩Ⓚ〕入力で1フレーム遅らせて接地直後に当てると、浮き直して派生がヒットする。

受け身に打撃を重ねた際のガード不能について

受け身終了直後の状態も大きく変化している。受け身に打撃技を重ねられたときに「ガード不能状態となるのは仰向け頭側ダウンのその場受け身」のみ。このときは受け身後に背向け状態で起き上がるために、打撃技を重ねられるとガードすることができない。これ以外の状況での受け身は打撃技を重ねられてもガードは可能。ただし「仰向け頭側ダウンの横転受け身とうつ伏せ足側ダウンのその場＆横転受け身は側面状態で起き上がる」ので注意。このため打撃技を重ねられるとガード時には側面ガード、ヒット時には側面ヒットになってしまう。残りの仰向け足側とうつ伏せ頭側の起き上がりは、その場＆横転のどちらも正面となる。



きりもみ系の吹き飛び後は仰向け頭側ダウンになるので注意。



腹崩れ後などのうつ伏せ頭側ダウンの横転受け身は正面に。

キャラの重さについて

空中コンボの成否に重要な要素となる体重。本作では六つのクラスに分かれていて、「同一クラス内は同じ体重」になっていると思われる。

ただし、同じ体重のキャラでも腰の高さによる浮き始動位置の差、空中での当たり判定の大きさの違いにより、浮きの高さにわずかながら差がある。「同一クラスでは背が高いキャラの方が若干コンボが入りやすい」程度に覚えておくといい。基本的な階級は前作までとほぼ変わらないが、ブレイズが軽くなって最軽量になり、パイが重くなり軽量になったことにだけ注意しよう。



バージョンアップごとに軽くなっていくブレイズ。今作ではついに最軽量に。

『VF5FS』版・キャラごとの体重ランク

階級	キャラ
最軽量	アオイ、アイリーン、ブレイズ
軽量	ベネッサ、リオン、サラ、パイ、シュン
中量	レイ、ブラッド、ラウ、カゲ、ゴウ
重中量	ジャン、ジャッキー、アキラ
重量	ウルフ、ジェフリー
最重量	鷹嵐

壁コンボについてのあれこれ

前号で調査中とお伝えした壁コンボ絡みの補正。公式サイトでも公開されているが「張り付けや空中壁ヒット【強】後の追撃にはすべて80%の特殊補正が掛かる」。前作と異なり張り付け後に空中壁ヒット【弱】で通常ダウンに戻したとしても、補正が解除されることは無いので注意。このため、張り付け始動の壁コンボはできる限りダメージの高い技を当て続けていく方がいい。また、キャラによっては壁よろけなどから壁コンボを狙う際は、張り付けを狙わずに急所崩れなどから壁ヒット【強】を誘発させないコンボを狙った方が威力が高くなる。アオイの〔⇨⇨Ⓟ〕→〔⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ〕→〔⇩ⓀⓅ〕→〔⇨Ⓚ＋Ⓖ〕～辺りが代表例。コンボパーツの基本ダメージは小さめだが、他キャラの標準的な張り付けコンボよりダメージが大きい。

また、壁張り付け時のコンボにはいくつか注意が必要。パイの〔⬇⇧Ⓟ＋Ⓚ〕などの一部の技は、張り付け状態中に当てると、しばらく壁に当たらずに浮き直してから壁ヒットするのだが、まれにヒット直後に壁に当たることがある。この現象はキャラやフェンスの種類に左右されるようで、キャラは小柄なキャラ、フェンスはハイフェンスで起こりやすい。



急所崩れからの壁コンボはキャラやフェンスを問わず安定しやすい。



アイリーン＆ブレイズは最軽量だが大ダメージの壁コンボは安定しにくい。

はみ出しファイナル大ダウン

ジャンプ攻撃について: ジャンプ攻撃は上昇中、下降中の技のどちらもコマンド受け付けのぎりぎりまで引き付けてボタンを押すことによって、被弾時のノーマルヒット時間＆成功避けのできない時間を増やせる。アキラの〔（上昇中）Ⓚ〕などはノーマルヒットの時間を大幅に増やせるので逆二択で使うときに有効。ブレイズの〔（下降中）Ⓚ〕はギリギリまで引き付けると避け可能フレームが4フレームになる。

『VF5FS』はココに注目!

アルカディアライター陣の『VF5FS』どんな感じ!?

VF担当ライターに、本作の注目ポイントについて語ってもらった。担当キャラについても各キャラの欄外で語っているので、キャラ選択で悩んでいる、サブキャラを始めたいetc.といった場合に活用してほしい。

"ブラッド神" イトシュン

投げ抜けが簡単になったり、相殺が無くなったりと読み合いがシンプルになった。これから始める人や、以前触っていて今作でまた遊んでみよう、っていう人でも勝負になると思う。読み合い自体も、シンプルではあるが奥深さは残してあるという印象ですね。

元"全一相撲取り" 栗田

「有利を取ったら打撃と投げの二択」というシステムは、『VF3』世代的に非常にしっくりきております。避け投げ抜けには特に想い入れの無い我輩にとっては、むしろこれこそがバーチャ。レバーとⓅ+Ⓖをあわただしく連打していた日々が、既に懐かしい。

"す〜ぐBB" 黒ボンジュール

個人的には相当気に入っています。当たれば減る、投げ抜けは一つでOKと、ゆとり投げ抜けor避けor暴れスタイルの自分にはマッチしていますね。細かいテクニックを煮詰めなくても闘えるので、新規／復帰組の方にも優しい調整だと思います。

"VFターミネーター" ジョセフ

今作は「技術介入要素が少ない」と言われますが、今までと質が違うだけで、やることはあると思います。屈伸をしゃがみダッシュするとか、避けキャンの精度を上げるとか。そういったやり込み要素を発揮できる部分は残っているので、頑張る価値はありますよ。

元"三冠王" ジン

システムが大きく変わるっていうのは悪くないと思う。ゆとり投げ抜けが賛否両論だけど、昔からキツかったから気にならないかな。自分は元々避けが多くて、無理矢理OM使って側面を狙ったりしていたクチなので、成功避け後に側面を取れるのは大賛成(笑)。

"バーチャ神" ちび太

ゲームスピード自体は変わっていないかもしれないけど、攻防の切り替わりが目まぐるしく、すごく展開が早くて気持ちいい。側面の攻防が起こりやすいのは3Dらしくて楽しい。投げシステムの変更は、投げにくくなった代わりに抜けやすいので、トントンかな〜!?

"鳳凰" ナポレオン

読み合いが簡略化されて分かりやすい、といった感じ。シリーズを重ねて複雑化したものが仕切り直しとなり、新規の方でも入れると思います。強かった人が勝てなくなったりしていますが、一時的なものかと。個人的にあまり器用じゃないので、簡略化は歓迎です。

"器用貧乏" マッハ

既存のシステムをブっ壊して、心機一転リスタートっていうのはいいことだと思いますよ。みんな同じスタートラインからだから、そこから強くなれるかどうかは努力次第。以前の要素にしがみ付かず、臨機応変にプレイする人が強くなれるんじゃないかな!?

"優しく教え(略)" 闘吉

シンプルで分かりやすい、っていう感じですね。読み勝てば結果が出るというのは好印象。防御行動が超絶うまい人にも読み合い次第で最大投げが通るし、下克上のチャンスといえるんじゃないでしょうか。読み勝てば大ダメージというのは単純に気持ちいいかと。

"理論派" 矢永

長く続いているだけに、ここらで一回リセットというのはいいんじゃないですかね? システム系をガッツリ調べるという個人的欲求も満たされています。何ならもっとバージョンアップしていただけると、調べ直しで記事が増える=俺の原稿料が増えて満足です(笑)。

技データの見方

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考

① 技名
技の正式名称。読みがなは省略。「〜」で技名がつながっているものは、連係技もしくは特定の構えや動作に移行することを示す。

② コマンド
技を出すための入力方法。特定の条件下でなければ出せない技は、( )内にその条件を表記してある。

③ 攻撃判定
技の攻撃属性。「上」は上段攻撃、「中」は中段攻撃、「下」は下段攻撃を示すほか、相手の技を取ってダメージを与える「当て身」や、相手の技を受け流す「さばき」、攻撃力を持たない「特殊行動」といったものがある。また、「上、上」のように複数表記されているものは、1回のコマンドで複数回攻撃判定が出ることを示す。

④ ダメージ
技をノーマルヒットさせたときの基本ダメージ(シュンは飲酒数0のときの基本ダメージ)。カウンターヒット時のダメージや、空中ヒット時のダメージなど、状況によってダメージ補正がかかる場合は、この数値を基準に算出される。なお、複数の数値が表記されている場合の意味は以下の通りとなる。

●00〜00:当てた距離によってダメージが変化する技に対応。ダメージの最小値〜最大値を示す。
●00、00:攻撃判定が複数回出る技の各ダメージを示す。
●00(投げ00):打撃技が投げ技に変化する場合、投げ技が壁投げに変化する場合などに対応。( )内は特定状況下でのダメージを示す。
●00+α:当て身技のダメージに対応している。「α」の部分には、当て身した技の基本ダメージの半分が入る。

⑤ 発生
コマンド入力完成から攻撃判定が出るまでの時間。数値の単位はフレーム(=60分の1秒)。

⑥ 持続
技の攻撃判定が出ている時間。数値の単位はフレーム(=60分の1秒)。

⑦ ガード
技をガードさせた後の硬化差、またはその後の状況を示す。数値の単位はフレーム(=60分の1秒)。「自分の硬化時間−相手の硬化時間」で算出している。「−」となっているものは、その状況が起こり得ない場合や、計測不可能であることを示す。

⑧ ヒット
打撃技がノーマルヒットした(投げ技が決まった)後の硬化差、もしくはその後の状況を示す。相手をダウンさせる場合や、特殊なヒット効果がある場合は、以下の通りに表記している。

●よろけ:よろけを誘発する。
●ダウン:通常のダウンを奪う・
●吹飛:吹き飛びやられを誘発する。
●たたき:たたき付けダウンを奪う。
●足崩:足崩れを誘発する。
●腹崩:腹崩れを誘発する。
●頭崩:頭崩れを誘発する。
●急崩:急所崩れを誘発する。

⑨ カウンター
打撃技がカウンターヒットした後の硬化差、もしくはその後の状況を示す。

⑩ 全体動作
コマンド入力完成から技が出て、完全に技が出終わるまでの時間。数値の単位はフレーム(=60分の1秒)。成功避けの全体フレームは23フレームとなっているので、「出した技の全体フレーム」−「そのときの有利フレーム+23」という計算式で技を避けられたときの硬化差を導き出せる。

⑪ 避け方向
その技を避けられる方向。相手の背中側と腹側のどちらでも避けられる場合は「背・−」、腹側のみ避けられる場合は「−・腹」と表記。また、打撃投げや特殊行動など、避け対象にならない技には「−」と表記。

⑫ 備考
その技に関する補足事項。



大幅強化でプレイヤー増加中!?

舜帝（シュン・ディ）

かつてないほどに強化されたシュンだが、使いこなすには知識が必要。今回は飲酒関連の重要知識と強化された技を紹介していこう。

Text・矢永

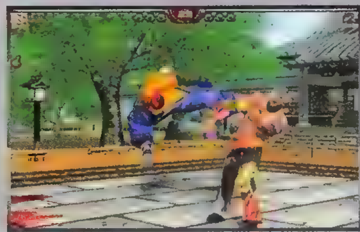
飲酒絡みと強化技

本作は〔酒6以上⇩⬂⇨Ⓟ〕や〔酒8以上⇦⬁Ⓟ+ⓀⓅ〕など飲酒数によって使える技が非常に強力。また、飲酒でのダメージ増加による恩恵が過去のシリーズ以上に多い。下表に主要技の飲酒による性能の変化をまとめてみた。7杯と14杯で壁攻めが大幅に強化され、23杯からは〔⬁Ⓟ〕がコンボ始動技になる。この辺りはコンボの影響が大きいので、数値を正確に把握したい。

本作で〔⇨Ⓟ+Ⓚ〕の飲酒量が5杯に増えたので、K.O.時に入る場合は積極的に狙いたい。立ちⓅ、しゃがみⓅ（小柄なキャラは除く）、〔ⓅⓅ〕、〔⇦⇨Ⓟ〕、〔⇦⇨ⓅⓅⓅ〕でのK.O.時は〔⇨Ⓟ+Ⓚ〕→〔⬁Ⓟ⇦〕で7杯。〔⬁Ⓚ〕、〔⇦Ⓟ+Ⓚ〕、〔⇧Ⓚ+Ⓖ〕、〔⬀Ⓚ+Ⓖ〕、〔曹国舅中⇩Ⓚ〕など崩れ系のK.O.時は〔⇨Ⓟ+Ⓚ〕→〔⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕で6杯飲める。

戦術面では既存技の〔⬀or⬂Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ〕と〔⬀ⓀⓀ〕が大幅に強化されたので、主力技として使いたい。かわし技の〔⬀or⬂Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ〕はヒット時に頭崩れを奪えるようになった。不利が5フレーム以内のときに出せば肘系の技の硬化にヒットするので、〔⬁Ⓟ〕の先端をガードされたときなどに連係させると強力。なお、〔⬀or⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕はバックダッシュから出すとつぶされたときにカウンター扱いになるので注意。〔⬀ⓀⓀ〕は2発目の威力が上がり、Ⓖの追加入力によるダウンへの移行が早くなった。背後投げを含む手痛い反撃をほとんど受けなくなったので、崩し手段の主力になる。〔⇦Ⓟ+Ⓚ〕&〔Ⓚ+Ⓖ〕と逆方向の半回転なので避け対策としても役立つ。なお、ダウンへの移行が遅れると反撃されやすくなるので判断は早めに。

そのほかの技もいくつか強化されている。〔⬂Ⓚ+Ⓖ〕はガード時の不利が7フレームに減少し、技後は離れるように。ガード後は〔⬀or⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕で多くの技をかわせるので、飲酒数が少ない状態でのしゃがみガード対策として有効。〔⇨Ⓟ〕&〔⬁Ⓟ〕はカウンターヒット時の有利が増加。投げがしゃがめず、〔⬀ⓀⓀ〕への連係も割り込まれない。〔⬁Ⓟ〕は立ち、しゃがみを問わず同じ技が出るようになった（前作でのしゃがみ状態のものが出る）。かわし性能が上がったので中距離でのけん制技として使える。〔⇩Ⓚ〕はかわし性能が向上。ノーマルヒット時の不利も減少したので暴れ技として使いやすくなった。



青カウンター時は立ちⓅが確定。〔⇦Ⓟ+Ⓚ〕が立ちガード不能。

技名	コマンド	飲酒効果
[illegible]	⇨ⓅⓅ	21杯からノーマルヒットで壁よろけ誘発
[illegible]	⇦⇨ⓅⓅⓅ	技後の状況が変化（NH時0杯−2、9杯−1、27杯±0、37杯+1）
[illegible]	⬁Ⓟ	8杯から大カウンターヒットでダウン、23杯からカウンターヒットでダウン、30杯で壁よろけ誘発
[illegible]	⬀Ⓟ	7杯からカウンターヒットでダウン、33杯から硬化カウンターヒットでダウン
[illegible]	（酒6以上）⇩⬂⇨ⓀⓅⓅ	7杯からノーマルヒットで空中壁ヒット［強］を誘発、32杯からノーマルヒットで壁張り付けを誘発
[illegible]	⬀ⓀⓀ	14杯からノーマルヒットで空中壁ヒット［強］を誘発、40杯時ノーマルヒットで壁張り付けを誘発
[illegible]	⇦⬁Ⓟ+Ⓚ	11杯からよろけへのヒットで壁張り付けを誘発
[illegible]	（酒8以上）⇦⬁Ⓟ+ⓀⓅ	14杯からノーマルヒットで空中壁ヒット［強］を誘発、40杯時ノーマルヒットで壁張り付けを誘発
[illegible]	⇨Ⓚ+Ⓖ	7杯から起き上がり攻撃をつぶせる
[illegible]	⬀Ⓚ+Ⓖ	7杯から壁よろけを誘発
[illegible]	⬂Ⓚ+Ⓖ	7杯から起き上がり攻撃を安定してつぶせる
[illegible]	⬀or⬂Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	8杯から大カウンターヒットでダウン、23杯からカウンターヒットでダウン
[illegible]	横寝中⇨Ⓚ	7杯からノーマルヒットで空中壁ヒット［強］を誘発、32杯からノーマルヒットで壁張り付けを誘発
[illegible]	張果老中Ⓟ	7杯からノーマルヒットで壁よろけを誘発
[illegible]	曹国舅中⇩Ⓚ	7杯から壁よろけを誘発
[illegible]	曹国舅中Ⓚ+Ⓖ	11杯からノーマルヒットで壁張り付けを誘発
[illegible]	（敵背後）曹国舅中⇩Ⓚ	21杯からノーマルヒットで空中壁ヒット［強］を誘発
[illegible]	何仙仰飲中Ⓟ	7杯からノーマルヒットで壁よろけを誘発
起き上がり攻撃	起き上がり中Ⓚ	7杯からノーマルヒットで壁よろけを誘発

舜帝・主要技データ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
[illegible]	⇨Ⓟ	中	16	15	2	−5【−7】	−3【−5】	+7【+5】	37	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで何仙仰飲へ（酒+1）
[illegible]	⇨ⓅⓅ	中	18	〈15〉	−	−10	−1	+5	−	背・腹	
[illegible]	⬁Ⓟ	中	17	15	3	−5	−2	+6	40	背・腹	⇦でキャンセル後は背向け曹国舅へ、曹国舅移行時技を出さなければ酒+2
[illegible]	⇩Ⓚ	下	10	14	2	−15	−8	−5	46	背・腹	
[illegible]	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	19	21	2	−9	−2	+3	52	−・腹	
[illegible]	（酒8以上）⇦⬁Ⓟ+ⓀⓅ	中	20	〈16〉	−	−7	ダウン	ダウン	−		
[illegible]	（酒1以上）⇩Ⓚ+Ⓖ	下	12	24	2	−18	−3	−3	57	−・腹	
[illegible]	⬀Ⓚ+Ⓖ	下	20	22	3	−15	−2	足崩れ	52	背・腹	
[illegible]	⬀or⬂Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ	上	25	19	4	−3	頭崩れ	頭崩れ	50	背・腹	最速で入力しても12フレーム⬂or⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖのモーションが入る
[illegible]	張果老中Ⓟ	上	20	15	4	+1	+6	+12	42	−	
[illegible]	張果老中ⓀⓅ	中	22	〈17〉	−	−9	ダウン	ダウン	−	背・腹	
[illegible]	曹国舅中ⓅⓅ	中	22	〈13〉	−	−13	ダウン	ダウン	−	−	
[illegible]	曹国舅中Ⓟ+Ⓚ	上	18	20	2	−6	よろけ	よろけ	48	−・腹	さばき
[illegible]	曹国舅中Ⓟ+ⓀⓅ	中	22	〈20〉	−	+4	ダウン	ダウン	−	背・腹	酒0～+5、⇨Ⓟ+Ⓚからの技につながる
[illegible]	何仙仰飲中Ⓟ+Ⓚ	上(ガード不能)	0	21	1	−	+10	+15	56	背・腹	酒−1

担当キャラどんな感じ!? 矢永編

シュン:まず投げが強い。通常投げがダメージ45+4杯飲酒も強過ぎだが、〔⇨Ⓟ+Ⓖ〕からの背後投げが簡単になったことにもっと驚き。飲酒技も〔酒6以上⇩⬂⇨Ⓟ〕の完全中段化は明らかに強いし、〔酒8以上⇦⬁Ⓟ+ⓀⓅ〕もディレイが効くのはヤバいでしょ。おかげで飲酒時は無法なんだけど〔⬀or⬂Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ〕や〔⬀ⓀⓀ〕があるから飲まなくても強い。とりあえずは強キャラ層として定評がある自分のメインキャラ候補かな。（矢永）



インターセプトポジションを取り入れよう！

ベネッサ・ルイス

『VF5FS』で大きく戦術が変わったベネッサ。変更点を柔軟に取り入れて、新しい戦術で攻め崩していこう！

Text：閃吉

インターセプトポジションを活用

今作で大幅な変更が見られるベネッサ。中でも大きな変更点、インターセプトポジション（以下、【IP】）に注目してみよう！

【IP】は特定の行動から移行できる、寝そべる構え。この構えに移る方法は3種類。

一つめが〔ディフェンシブスタイル（以下【D】）中⇧Ⓚ＋Ⓖ〕、二つめが〔【D】中⇩Ⓚ＋Ⓖ〕、そして最後が〔（仰向け足空中ダウン）着地際⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕だ。どの技も使い勝手は悪くないので、移行できるチャンスを見付けたらどんどん狙っていってもいい。

次に移行技の性能を解説。まずは〔【D】中⇧Ⓚ＋Ⓖ〕。自分の腹側に対しての避けをつぶせる半回転下段打撃で、ガードされてしまうとヒザクラスの技で反撃を受けてしまう。ノーマルヒット時は＋4、カウンターヒットで＋8の有利になる。

続いて〔【D】中⇩Ⓚ＋Ⓖ〕。自分の背中側への避けをつぶせる上段半回転攻撃だ。この技自体ダメージが大きく、相手にガードされても＋5と大きく有利になるので、積極的に使っていこう。

最後が〔（仰向け足空中ダウン）着地際⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕。ほかの移行技が【D】に集中しているため、【D】時にしか【IP】に行けないと思われがちだが、オフェンシブスタイル（以下、【O】）からでも移行できる。例えば相手がコンボの締めにスキの大きい技を使ってきた場合などに、受け身が取れる状況であれば積極的に狙っていきたい。

【IP】から出せる技も解説しよう。〔【IP】中Ⓚ〕はガードされても有利な中段キックを繰り出す。技後も【IP】状態を維持。ノーマルヒットでも壁よろけを誘発する。これと対になる選択肢の〔【IP】中⇩Ⓚ〕は、ヒット時にⓅ＋Ⓖで打撃投げへと移行可能。立ちガードには、〔【IP】中Ⓟ＋Ⓖ〕も狙っていこう。

しゃがみがちな相手に対しては前述の〔【IP】中Ⓚ〕や、〔【IP】中Ⓚ〕をキャンセルして出せる〔【IP】中⇨or⇦or⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕で起き上がってから攻めていこう。

攻撃と同時に【D】に戻れるのが〔【IP】中Ⓚ＋Ⓖ〕。カウンターヒット時には投げやⓅⓀが確定するほど有利になる。相手の下段対策には、有利な状況を作ることができる各種【IP】移行技を、移行技からは相手の全回転、両手両足属性を除く下段属性技をさばくことができる〔【IP】中Ⓟ＋Ⓚ〕を狙ってみてもいい。さばき成功時には大幅に有利な状態で【D】に戻るため、〔【D】中⇧Ⓟ＋Ⓚ〕などを当てて大ダメージを与えにいこう。相手のキックをさばいた場合には距離が離れるため、ダッシュから〔【D】中⇧Ⓟ＋Ⓚ〕を出すこと。

今作での闘い方はどうなる？

【D】については、今作でも基本的に今までと大きな戦術の変化は無い。

ガードされても確定反撃を受けない〔【D】中⇨⇨Ⓚ〕など、相手の避け行動を抑制する打撃を使い、固まったところを投げで崩していこう。

また、【D】には不利な場面から切り返す技が豊富にそろっているので、そういった技で有利な状況を作り出し〔【D】⇧Ⓚ＋Ⓖ〕や各種投げへとつないでいこう。相手の側面を取ったときの攻めだが、【D】のままだと立ちガードを崩しにくいので、アクセントとして【IP】から攻めていくのも悪くない。

次に【O】だが、今作ではスタイルチェンジ技の統一化や、ガードさせて有利になる技が軒並み変更されてしまった影響により、新しい戦術を組み立てる必要が出てきた。システムの変更で強化された技は多数あるので、それらをうまく使って攻めていこう。

まずは、システム変更の恩恵で相手の失敗避けにカウンターヒットするようになった〔【O】➡Ⓚ〕。使い勝手やコンボダメージは申し分無いので、積極的に使っていきたい。

そのほかでは〔【O】ⓀⓅⓅ〕やカウンターヒットでテイクダウンに移行できる〔【O】⇩Ⓚ＋Ⓖ〕を駆使し、相手の避けに対するリスクを与え、避けにくくさせたい。

側面からの攻めには〔【O】⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ〕や、ノーマルヒットでも側面崩れを奪える〔【O】⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ〕を使っていこう。



【IP】は極端に姿勢が低く、打点が高めの技を空振りさせることが可能。

ベネッサ・ルイス・主要技データ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
[illegible]	【D】中⇨Ⓟ	中	18	18	3	−8	+2	+4	46	背・腹	対下Ⓟ、Ⓚさばき、さばき有効フレーム1〜18、さばき中は上段攻撃をかわす
[illegible]	【D】中⇦⇨ⓀⓅ	上	15	〈24〉	−	+4	+7	+9	−	−	
[illegible]	【D】中⇧Ⓚ	中	23(30)	16(37)	2	−6(よろけ	±0(ダウン)	+8(ダウン)	43(65)	背・腹	しゃがみヒット時+8、タメ可、最大タメ時上段ガード外し
[illegible]	【D】中Ⓚ+Ⓖ	上	25	22	4	−5	+6	+9	51	−	
[illegible]	【D】中⇧Ⓚ+Ⓖ	下	20	23	3	−17	+4	+8	51	背・−	インターセプトポジションへ、ガード時はディフェンシブスタイルへ
[illegible]	【D】中⇩Ⓚ+Ⓖ	上	35	26	3	+5	ダウン	ダウン	49	−・腹	インターセプトポジションへ、1フレーム目から空中判定
[illegible]	【D】中or【O】中⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	25	19	2	−5	尻もち	尻もち	47	背・腹	技後スタイルチェンジ
[illegible]	【O】中➡Ⓚ	特殊上	16	16	2	−6	+3	特殊崩れ	42	背・−	キャンセル可
[illegible]	【O】中⇦⇦Ⓚ	中	18	16	3	−7	−2	ダウン	43	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
[illegible]	【O】中⇩Ⓚ	中	26	17	4	−15	ダウン	ダウン	52	背・腹	9フレーム目から空中判定
[illegible]	【O】中⇩Ⓚ+Ⓖ	下	21	21	2	−15	−3	+1	57	−・腹	
[illegible]	インターセプトポジション中Ⓚ	中	23	20	4	+3	+7	+10	46	背・腹	インターセプトポジションへ　⇨or⇦or⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでクイックロールへ
[illegible]	インターセプトポジション中⬇Ⓚ	下	15	20	3	−11	+6	+9	47	−・腹	インターセプトポジションへ
[illegible]	インターセプトポジション中Ⓟ+Ⓚ	さばき	−	1	20	−	+8〜45	−	45	−	対下Ⓟ、Ⓚさばき、下Ⓟさばき成功時+8〜27、下Ⓚさばき成功時+26〜45
[illegible]	インターセプトポジション中Ⓚ+Ⓖ	上	25	25	4	−7	+9	+12	56	−	ディフェンシブスタイルへ

※（）は最大タメ時の数値

担当キャラどんな感じ!? 閃吉編

ベネッサ：今作でのベネッサだが、まずディフェンシブスタイルは、読み勝った際のさばき技の恩恵が大きくなった。半回転は豊富で、リーチの長い技はバックダッシュ対策となる。かたやオフェンシブスタイルだが、こちらも半回転技が豊富で、簡易投げ抜けにはキャッチ投げで対策できる。覚えることが多いのはネックだが、サブキャラ、復帰組の方でもプレイスタイル次第では楽しめる。あとドレスや水着を着せたい人に(笑)。（閃吉）



優れた攻撃性能を最大限に活用せよ!

鷹嵐(たかあらし)

天破り(〔⇦Ⓟ+ⓀⓅ〕)を中心とした「VF5FS」での闘い方を紹介。攻撃力を最大まで高め、日々進化する凶悪な鷹嵐専用コンボに対抗しよう!

Text:栗田

〔⇦Ⓟ+ⓀⓅ〕を主軸に闘おう

今作における主力技は〔⇦Ⓟ+ⓀⓅ〕で決まりだ。しゃがみⓅや立ちⓅがヒットした後など、近距離戦で有利な状況になったら、この技と投げの二択を狙っていこう。1発目の発生が16フレームなので、しゃがみⓅヒット後に出せば相手のしゃがみⓅに打ち勝つことができる。ただし、発生が早い立ちⓅ(11フレーム)には割り込まれてしまうので、その場合には〔Ⓟ+Ⓚ〕や〔⇨⇨Ⓟ〕なども併用すること。

具体的な使い方としては、まず1発目を出してヒット確認。当たっていたら2発目につなぎ、ガードされた場合は1発目で止めるというものが挙げられる。2発目には大幅なディレイがかかるので、2発目が出てこないことを確認してから動く相手には、1発止めからしゃがみⓅで暴れて逆にカウンターを取るといい。これもガードされるようなら、思い切って1発止めから投げるのも手だ。しびれを切らして1発目ガード後に最速で動くようになったら、2発目まで出し切るのが有効になる。

なお、この技の仕様として、硬化カウンターで1発目を当てた場合は、最速で2発目を出さないと連続ヒットしないという欠点ともいえるものがある。よくあるのは、不利な状況で出した1発目が、相手の投げスカリにヒットするパターン。この場合はすぐに2発目を出すように心がけよう。



今回の鷹嵐は、〔⇦Ⓟ+Ⓚ〕のヒット確認の精度がカギを握る。

その他の主力技の使い方

その他の主力技は、基本的に前作と同様に使える。ただし、鷹嵐は5フレーム不利からでは屈伸できないので、〔⇨Ⓟ〕をガードされるとリスクが高い点に注意しよう。6フレーム以上有利な状態では、新技〔⇨ⓀⓀ〕の追加で2発目をしゃがまれにくくなった〔⇨Ⓚ〕からの連係が効果的。〔⇨Ⓚ〕を避けられた場合には、〔⇨ⓀⓀ〕を出すと反撃しようとする相手に当たりやすい。バックダッシュが多い相手には、立ちⓀを狙うのも忘れないこと。

目新しい要素としては、〔⇦⇧Ⓟ〕をガードさせると1フレーム有利になったことが挙げられる。受け身攻めに使うほか、リーチの長さを活かして中間距離から狙っていこう。ちなみにガード時に〔構え中Ⓟ+Ⓚ〕を出すと、相手の15フレームの技をつぶすことができる。

確定反撃ポイントを見逃すな!

〔Ⓟ+Ⓚ〕は、簡単なコマンド、見た目以上に長いリーチ、ヒット時の高い威力と三拍子そろった優秀な技。中でもダメージが前作よりアップしており、硬化ヒット時に普通のキャラで69(立ちⓅ→〔⇨ⓀⓅⓅ〕または〔⇧ⓅⓅ〕→〔⇦Ⓟ+ⓀⓅⓅ〕)、重量級でも64(立ちⓅ→〔⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ〕)、足位置平行時のサラには72(立ちⓅ→〔⇦ⓅⓅⓅ〕)の大ダメージを与えられる。反撃確定時だけでなく、中段→上段の連係をしゃがんだ後にも狙っていこう。

〔⇦Ⓟ+ⓀⓅ〕は確定反撃でも大活躍。特にしゃがみ状態の相手への反撃時に重宝する。ガード時にしゃがみ状態で−16になる下段技に対しては、確実に決めていきたい。もちろん相手の上段技をしゃがんだ後にも狙えるので、余裕があれば〔Ⓟ+Ⓚ〕よりもダメージの大きいこちらを使おう。硬化カウンター時のダメージは主に72だ(〔⇧ⓅⓅ〕→〔⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ〕)。

新技の〔⇨ⓀⓀ〕も確定反撃に活用可能。発生は18とやや遅いが、硬化カウンターでつながり、80前後のダメージを与えられる。この技が決まる状況では本来〔⇧⇧Ⓟ+Ⓚ〕を決めるべきだが、相手の上段技をかわした後などは、コマンド的にこちらを狙うのが現実的。ヒット後は〔⇧ⓅⓅ〕で浮かせた後、相手キャラに応じて〔⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ〕(アイリーン)、〔Ⓚ+ⒼⓅ〕(アオイ、ブレイズ)、〔⇦⇨Ⓟ〕、〔⇧⇧Ⓟ+Ⓚ〕、Ⓚ、しゃがみⓅ→〔⇧Ⓟ+Ⓚ〕などを決めよう。確定ではないものの、アイリーンには〔⇨ⓀⓀ〕→小ダウン攻撃で最大ダメージが狙える。



硬化に〔⇨ⓀⓀ〕でダメージアップを図ろう。特にアイリーン戦では重要。

鷹嵐・主要技データ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
[illegible]	⇨Ⓟ	中	17	14	2	−5	−1	+7	36	背・腹	しゃがみノーマルヒット時+6
[illegible]	⇦⇦Ⓟ	上	20	17	2	−3	+2	+6	41	−	振り向き状態へ
[illegible]	⇩⇘Ⓟ	中	25	24	3	+1【+1】	特殊足崩れ	特殊足崩れ	51	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで立ち合いへ
[illegible]	⇧⇧Ⓟ	中	30	22	3	−15	ダウン	ダウン	59	背・腹	
[illegible]	Ⓚ	中	24	17	2	−6	+1	+6	45	背・腹	しゃがみヒット時+8
[illegible]	⇨Ⓚ	中	21	18	3	−8	−1	ダウン	51	背・腹	
[illegible]	⇨ⓀⓀ	中	20	〈18〉	−	−15	特殊足崩れ	特殊足崩れ	−	背・腹	初段硬化カウンターヒット時連続ヒット
[illegible]	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	15	16	3	−8	−6	−2	44	背・腹	
[illegible]	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	10	〈16〉	−	−15	吹き飛び崩れ	吹き飛び崩れ	−	背・腹	
[illegible]	⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓚ	中	25(35)	18(41)	2(4)	−5(よろけ)	+5(よろけ)	+9(よろけ)	51(70)	背・腹	タメ可、最大タメ時上段ガード外し
[illegible]	⇩Ⓟ+Ⓚ	下	15	18	3	−15	−5	−1	53	−・腹	
[illegible]	⇩Ⓟ+ⓀⓅ	下	15	〈18〉	−	−20	−4	ダウン	−	背・−	初段硬化カウンターヒット時連続ヒット
[illegible]	⇧Ⓟ+Ⓚ	中	22	16	3	−8	+3	+8	46	背・腹	
[illegible]	⇧⇧Ⓟ+Ⓚ	中	25	17	4	−17	ダウン	ダウン	56	背・腹	
切り株砕き	⇩Ⓟ+Ⓚ	下	23	23	3	−20	ダウン	ダウン	66	−・腹	

※()は最大タメ時、【】は構え移行時の数値

担当キャラどんな感じ!? 栗田編

鷹嵐:「ダメージ19以下の技ではダウンしない」という鷹嵐専用の仕様が熱い。当初は「VF3」の印象から「マイナス要素か!?」と恐れていましたが、現状ではジェフリーの〔⇧ⓅⓅ〕やレイ・フェイの〔⇧⇧ⓅⓅ〕が死に技と化す"拳法殺し"っぷりを発揮。ただしその弊害か、ジャッキーの〔ⓅⓅ⇨ⓅⓀ〕やラウ&パイの〔⇧ⓀⓅⓅ〕は、ノーマルヒットでモリモリつながるようですが……。いてえよ~(いやマジで)!!(栗田)



攻めのバリエーションを増やそう

結城 晶（ゆうき・あきら）

連係技の強化により、これまでのアキラには無い「派生を意識させた攻め」が可能となった。側面からの攻めには期待値が高いものが多いぞ。

Text：ジョセフ

新生七星歩&側面を知る

強化された七星歩へは、〔⇧Ⓚ＋ⒼⓅ⇧or⇩〕、〔⇦⇧Ⓟ⇧or⇩〕の二つから派生するのがいい。前者は一発目の発生が16フレームなので、〔⇨⇨Ⓟ〕と同じ局面で使える。ヒット時はもちろん、ガード時でも派生Ⓟが相手の立ちⓅ、しゃがみⓅクラスの技以外で割り込めない。また、派生Ⓟ＋Ⓚは上段を潜りながら出るので、立ちⓅなどで割り込もうとする相手に当てることが可能だ。後者は発生21フレームと遅いが、持続が長いので起き攻めなどで使うといい。ガード時でも派生Ⓟが割り込まれず、さらにカウンターヒット時は派生Ⓟが連続ヒットする。ただし、派生技を避けられてしまうとスキが大きいので、派生を出さずに投げるといった選択肢も重要だ。

〔⇩Ⓚ＋ⒼⓅ⇧or⇩〕からも七星歩へ派生できるが、簡単に割り込まれてしまう。しかし、〔⇩Ⓚ＋Ⓖ〕で壁に当てれば2発目がつながるようになるので、そこから派生させるのが有効。ちなみに、〔⇩Ⓚ＋Ⓖ〕が壁ヒット時には〔⇩Ⓚ＋ⒼⓅ（ヒット時）Ⓟ〕までつながり、〔⬇⇧Ⓟ＋Ⓚ〕などで追撃できる。状況に応じて使い分けよう。

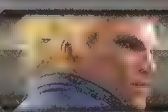
次に側面に関する戦術。側面からは、〔⇧Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓚ〕が1発目ノーマルヒットで2発目がガード不能となり、コンボへ移行できる。正面ガード時は－13フレームだが、側面ガード時には－10フレームとなるので、リスクを軽減できる。硬化の大きい技を避けたときは確実に決めたい。

ちなみに、〔⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕で側面からガードを外したときは、発生18フレームまでの技がガード不能となる。消費無し〔⇦⇧Ⓟ〕なども入るが確認やコマンドの関係で難度が高くなる。〔⇧Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓚ〕ならコマンドが簡単で大ダメージを与えられるのでおすすめだ。

結城 晶・主要技データ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
[illegible]	⇨ⓅⓅ＋Ⓚ	中	24	〈16〉	－	－6	＋4	特殊足崩れ	－	背・腹	
[illegible]	⇦⇧Ⓟ	中	20	21	3	±0【＋4】	＋6【＋10】	＋14【＋18】	47	背・腹	移動後派生技を出さないときは8フレーム硬直が増える
[illegible]	⇨⇧Ⓟ⇩or⇧Ⓟ	中	20	14	2	－8	特殊腹崩れ	特殊腹崩れ	47	背・腹	
[illegible]	⇧Ⓟ＋Ⓚ	下	21	25	3	－5	＋7	足崩れ	51	背・腹	
[illegible]	⇧Ⓚ＋ⒼⓅ	上	16	〈16〉	－	－9【＋1】	－5【＋5】	±0【＋10】	－	背・腹	⇦⇧Ⓟからの技につながる
[illegible]	⇧Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓚ	中	20	〈16〉	－	－13	ダウン	ダウン	－	背・腹	
[illegible]	⇩Ⓚ＋ⒼⓅ	上	15	〈17〉	－	＋1【－1】	＋4【－1】	＋9【＋4】	－	背・腹	⇦⇧Ⓟからの技につながる
[illegible]	提籠換歩中Ⓚ	下	21	24	－	－15	＋16	＋20	－		ヒット時はガードのみ可能な有利
[illegible]	（上昇中）Ⓚ	中	20	25	3	－7	たたき付け	たたき付け	60	背・腹	5フレーム目から空中判定、ジャンプ直後から6～17フレーム目まで被弾時ノーマルヒット&成功避けが出ない
[illegible]	（下降中）Ⓚ	下	20	49	3	－15	－5	－2	85	背・腹	5フレーム目から空中判定、ジャンプ直後から29～33フレーム目まで被弾時ノーマルヒット&成功避けが出ない

※〈〉は最大タメ時、【】は構え移行時の数値



相手のガードを崩すことが課題

ジャッキー・ブライアント

基本戦術は従来から変化無し。〔⇨Ⓟ〕、〔⇧Ⓟ〕、投げでガードを揺さぶりつつ、側面からの攻めで相手を幻惑していこう。

Text：ナポレオン

側面とジャンプから攻める

OM後や、成功避けなどで側面を取った後に5フレーム以上有利な状況では、〔⇦Ⓟ⇧Ⓟ〕の初段をガードさせると派生がガード不能となる。その後4フレーム有利なまま側面状態を維持できるので、〔⇧Ⓚ〕、〔➡ⓀⒼ〕、投げを主軸に攻めよう。

〔⇧Ⓚ〕は、側面の相手にしゃがみヒットさせた場合は〔⇨ⓅⓀ〕が確定し、カウンターであれば側面崩れを狙えるので強力。カウンター時のコンボは、〔⇦Ⓚ＋Ⓖ〕→立ちⓅ→〔⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓀ〕がほぼ決まる。〔➡ⓀⒼ〕は、側面でガードさせて＋6となり、避けられてもリスクが少ないので有効。

〔⇦⇦Ⓚ〕は今作でパワーダウンし、カウンターヒット時に〔（敵背後）Ⓟ〕がつながらなくなった。代わりに〔（敵背後）Ⓟ＋Ⓚ〕や〔敵背後）⇩Ⓟ〕、振り向き投げで相手を揺さぶっていこう。〔（敵背後）⇩Ⓚ〕はガードされると16フレームの不利となったので、乱発は控えた方がいい。

ジャンプ技の〔（下降中）Ⓟ〕の中段と〔（下降中）Ⓚ〕の下段は、ヒット時にコンボが可能なので起き攻めで積極的に狙っていきたい。〔（下降中）Ⓟ〕ヒット後のコンボは、しゃがみⓅ→〔⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓀ〕が決まり、〔（下降中）Ⓚ〕ヒット後はしゃがみⓅ→〔⇦ⓀⓀⓀ〕が決まる。重いキャラにはしゃがみⓅ→〔⇩Ⓚ〕で安定させよう。〔（上昇中）Ⓚ〕は、〔⇨Ⓟ〕がガードされた後、派生技にしゃがみⓅなどの下段技で割り込んでくる相手に重宝する。



〔（サイドSS中）ⓅⓅ〕はカウンターで崩れるように変更。

ジャッキー・ブライアント・主要技データ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
[illegible]	⇦⇦Ⓚ	上	21	16	3	－6	＋5	＋8	47	－	振り向き状態へ
[illegible]	⇩Ⓟ＋Ⓚ	中	16	21	2	＋1【＋7】［＋6］	＋3【＋9】［＋8］	＋6【＋12】［＋11］	49	背・腹	⇦でスライドシャッフルへ、⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖでサイドスライドシャッフルへ
[illegible]	⇦Ⓚ＋Ⓖ	下	20	19	－	－18	－4	ダウン	58	－	
[illegible]	Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	中	21	41	4	－3	ダウン	ダウン	70	背・腹	
[illegible]	スライドシャッフル中Ⓚ＋Ⓖ	上	30	22	4	±0	ダウン	ダウン	53	－	
[illegible]	（上昇中）Ⓟ	上	20	24	3	－6	＋1	＋4	53	背・腹	5フレーム目から空中判定、ジャンプ直後から5～9フレーム目まで被弾時ノーマルヒット&成功避けが出ない
[illegible]	（上昇中）ⓅⓅ	特殊上	20	〈24〉	－	－6	ダウン	ダウン	－	背・腹	
[illegible]	（下降中）Ⓟ	中	20	47	5	－6	崩れ	崩れ	76	背・腹	5フレーム目から空中判定、ジャンプ直後から30～33フレーム目まで被弾時ノーマルヒット&成功避けが出ない
[illegible]	（上昇中）Ⓚ	中	25	23	3	－5	ダウン	ダウン	54	背・腹	5フレーム目から空中判定、ジャンプ直後から5～10フレーム目まで被弾時ノーマルヒット&成功避けが出ない
[illegible]	（下降中）Ⓚ	下	20	51	2	－16	足崩れ	足崩れ	83	－・腹	5フレーム目から空中判定、ジャンプ直後から30～33フレーム目まで被弾時ノーマルヒット&成功避けが出ない

※【】はスライドシャッフル移行時、［］はサイドスライドシャッフル移行時の数値

担当キャラどんな感じ!? ジョセフ&ナポレオン編

アキラ: 上位キャラの一角ではありますが、単発キャラ（&システム変更）ゆえに、ごまかしが利かないというのはあるかと。前作以上にヒット確認や状況判断が重要です。一撃必殺の魅力があり、なおかつ連係技も少なからず持つので、幅広い楽しみ方ができます。（ジョセフ）

ジャッキー: 攻めは多彩ですがガード崩し手段に乏しいので、ゆとり投げ抜け対策が非常に大変です。どこに面白さを見い出すか、が重要かも。システム変更で側面の攻防が増え、その恩恵は受けているとは思います。すぐに動かせるようになってバリエーション豊かな動きはできますが、ある程度から先を目指すなら苦労しそう。（ナポレオン）

構えを使いこなそう
サラ・ブライアント

依然として強力なフラミンゴに加え、新たに二つの構えが追加されたサラ。主要技の使いやすさは据え置きなので、さらなる高みを目指そう。

Text：マッハ

各種構え考察

フラミンゴ中の技で大きく変更が見られるのが〔フラミンゴ中⇧Ⓚ〕だ。ガード時の硬直こそ延びたものの、ノーマルヒットで腹崩れを誘発するようになった。

また、システム変更により間接的に強化されたのが〔⇧ⓅⓀ〕だ。側面からヒットさせると続く〔⇧ⓅⓀ〕が避けおよびガード不能になるので、前述の〔フラミンゴ中⇧Ⓚ〕との二択が成立するぞ。相手の技を避けた際に側面を取りやすく、かつ〔⇧ⓅⓀ〕の発生が早いため、狙える場面はかなり多いぞ。

新構えであるフォワードスライド(⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)は、主に受身攻めで使っていこう。〔フォワードスライド中⇩Ⓚ〕とネックホールドクラッシュ〔フォワードスライド中⇩ⓀⓀ(ガードorヒット時)Ⓟ+Ⓖ〕の二択が単純かつ強力だ。

バックワードスライド〔フォワードスライド中⇦〕はさばき性能こそ備えているものの、むしろ起き上がり攻めに使やすい技がそろっている。投げ後など相手の起き上がり蹴りを誘えるような距離でフォワードスライドを見せ、バックワードスライドに移行することで起き上がり攻撃に〔バックワードスライド中Ⓚ〕で確定を取り、普通の起き上がりには〔バックワードスライド中⇩Ⓚ〕や〔バックワードスライド中Ⓚ+Ⓖ〕で二択を仕掛ける、といった攻めが可能となる。



側面ヒットからは強烈な二択を仕掛けられるぞ。

サラ・ブライアント・主要技データ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
[illegible]	⇧ⓅⓀ	上	17	〈12〉	—	+2	+6	+8	—	背・—	フラミンゴへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでステップへ
[illegible]	⇦⇨Ⓚ	中	23	17	3	−8	+4	+8	50	背・腹	
[illegible]	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	20	20	3	−6	ダウン	ダウン	47	背・—	
[illegible]	フラミンゴ中⇩Ⓚ	下	16	17	2	−7	−2	+3	44	背・腹	
[illegible]	フラミンゴ中⇧Ⓚ	中	20	17	3	−7	腹崩れ	腹崩れ	48	背・腹	
[illegible]	フラミンゴ中⇧ⓀⓀ	上	16	〈22〉	—	+2	+6	+10	—	背・腹	フラミンゴへ
[illegible]	バックワードスライド中Ⓟ	上	16	15	2	−2	+12	+17	38	背・腹	
[illegible]	バックワードスライド中⇩Ⓚ	下	21	21	2	−15	+3	足崩れ	58	背・—	
[illegible]	(下降中)Ⓟ	中	23	45	3	−7	吹き飛び崩れ	吹き飛び崩れ	75	背・腹	5フレーム目から空中判定、ジャンプ直後から28〜33フレーム目まで被弾時ノーマルヒット&成功避けが出ない
[illegible]	(下降中)Ⓚ	下	23	45	—	−16	ダウン	ダウン	83	—	5フレーム目から空中判定、ジャンプ直後から28〜33フレーム目まで被弾時ノーマルヒット

『VF5FS』ならではの側面攻めを極めろ!!
ラウ・チェン

〔⇨Ⓟ〕と〔⇦Ⓟ+ⓀⓅ〕を主軸とした基本戦術はほぼ変化無し。今回は、システム変更によって機会が増した側面からの攻めを考察していこう。

Text：矢永

側面で有効な技

成功避けからの側面攻めで主力となるのは、全回転の特殊上段攻撃である〔Ⓚ+Ⓖ〕。ガードされても4フレーム有利で、ヒット時には〔虎形中⇧Ⓟ〕がつながる。汎用性が高いのでどこで出しても強いが、発生の遅さをカバーできる「確定の反撃は入らないが大きく有利な状況」で特に有効となる。この技と合わせて使っていきたいのが〔⇧Ⓚ〕、〔⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕の二つ。〔⇧Ⓚ〕はカウンターヒット時に側面崩れ、しゃがみヒット時は〔⇨ⓅⓅ〕をつなげることができ、ガードされたときの不利も3フレームと優秀。〔⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕は崩し成功時に〔⇧Ⓟ+Ⓚ〕で追撃できる。

投げ抜け後に側面を取ったときには、発生が早く避けのキャンセル可能前にヒットさせられる〔⇨Ⓚ+Ⓖ〕が有効。バックダッシュにも当たりやすく、ガードされても確定の反撃を受けにくい。

側面からは虎形からの攻めも強力になる。〔虎形中Ⓟ+Ⓚ〕はヒット時は側面崩れ、ガードされても3フレーム有利になるという破格の性能に。〔虎形中Ⓚ+Ⓖ〕は通常時に有利になる虎形移行技で側面を取ったときに出せば、避けのキャンセル可能前に当たる。カウンターヒット後は〔敵背後Ⓟ〕or〔敵背後Ⓚ〕がガード&避け不能となり、ヒット時に側面崩れを奪える〔敵背後Ⓟ+Ⓚ〕との二択を迫れる。この二つを軸として、固まる相手には〔虎形中⇨Ⓟ+Ⓚ〕を使っていこう。



成功避け後に立ちⓅが入るスキには〔Ⓟ⇦Ⓟ〕を決めたい。

ラウ・チェン・主要技データ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
[illegible]	⇧Ⓟ	中	17	14	2	4	+0	+7	36	背・腹	しゃがみノーマルヒット時+⇨
[illegible]	⇦Ⓟ+ⓀⓅ	上	10	〈20〉	—	+1【+3】	+4【+6】	+8【+10】	—	背・腹	Ⓟからの技につながる、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ
[illegible]	⬇⇧ⓅⓅ+Ⓚ	中	21	〈15〉	—	−16	ダウン	ダウン	—	背・腹	初段硬化カウンターヒット時連続ヒット
[illegible]	(立ち途中)Ⓚ	中	30	15	5	−7	ダウン	ダウン	43	背・腹	
[illegible]	⇧Ⓚ	中	19	16	3	−4	+3	尻もち	45	背・腹	
[illegible]	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	18	20	3	+1【+3】	+5【+7】	+8【+10】	47	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ
[illegible]	Ⓚ+Ⓖ	特殊上	25	20	3	−2	+5	+7	46	—	虎形へ
[illegible]	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	5	19	2	+15	−5	−1	44	背・腹	
[illegible]	虎形中Ⓟ+Ⓚ	中	25	17	2	3	ダウン	ダウン	49	背・腹	
[illegible]	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	25	17	4	−9	ダウン	ダウン	54	背・腹	

【】は構え移行時の数値

担当キャラどんな感じ!? マッハ&矢永編

サラ:フラミンゴに加えて新しい構えが増え、いろいろと動けて「FS」っぽい、といえるキャラになっているかな。既存の動かし方でもダメージが取れるし、別のアプローチで対戦しても面白い。良調整のキャラといえるんじゃないですかね?(マッハ)

ラウ:基本戦術はほとんど変わってないが、システム面の変更で勝手に強くなった感じ。ガード崩しの使いやすさもさることながら、崩し投げが一気に強くなったのもデカイ。後は側面攻めの強さも鬼過ぎ。強さに加えて扱いやすさもあるので、初心者には超オススメなキャラ。(矢永)



強化点をチェック!! パイ・チェン

小技で固めて〔⇩⇧Ⓟ+Ⓚ〕と投げで二択を迫る基本戦術はほぼ変化無し。システム変更による、投げがしゃがめないポイントだけ覚え直しておこう。

Text・矢永

主力の小技と側面攻め

既存技の中で使用頻度を上げたい技は二つ。一つ目はヒット後の状況がよくなった〔⇨Ⓟ＋Ⓚ〕。避けられたときのスキは大きめだが派生技があり、立ちⓅや肘での反撃に対しては八卦掌移行でのさばきも狙える。さばき判定は〔⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕の入力が成立した瞬間から発生するので、避けられたことを確認してから移行すれば間に合う。手技の多い相手に活用していこう。

二めめは〔⇧ⓅⓀ⇩〕のタメキャンセル。もともとケズリ技として優秀であったが、ヒット後の投げ無効時間が無くなったので使いやすさが増した。特にカウンターヒットからの投げは、しゃがみで回避されないので強力。ノーマルヒット後は不利になるが、展開が早く相手側は最速で動くことが難しいので強気に攻めてもいい。

成功避けからの選択肢で有効なのが〔Ⓚ＋Ⓖ〕。発生は遅いがしゃがみⓅに強く、カウンターヒット時は〔(敵背後) Ⓚ〕が連続ヒットし、ガードされても1フレーム有利。ノーマルや硬化にヒットした場合、相手が正面を向いたときは〔(敵背後) ⓅⓀ〕、背向け状態なら〔(敵背後) Ⓚ〕で追撃可能と強力。しゃがみに対しては、しゃがみヒット時に〔ⓅⓀ〕で追撃できる〔⇧Ⓚ〕が有効だ。

〔ⓅⓀ〕側面ヒット後は〔仆腿中Ⓚ〕と〔仆腿中Ⓟ＋Ⓚ〕が割り込めず、バックダッシュもほぼ不可能。ガード時のリスクも減るため強力だ。



〔Ⓚ＋Ⓖ〕はパイの背中側避けで背後、腹側避けで正面に。

パイ・チェン・主要技データ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
[illegible]	・Ⓟ	上	14	14	2	−2	+3	+7	33	ー・腹	振り向き状態へ
[illegible]	⇧ⓅⓀ(タメ中)⇩	その他(特殊行動)		21	2	−3	−2	+9	40	背・腹	数値は最速キャンセル時のもの、硬化カウンターヒット時+1
[illegible]	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	15	15	2	−6	+2	+7	41	背・腹	⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで八卦掌へ
[illegible]	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	17	20	2	−6[±0]	+4[+6]	+8[+10]	48	背・腹	⇦で仆腿へ
[illegible]	仆腿中Ⓟ	中	16	17	3	−4	+2	よろけ	39	背・腹	⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで八卦掌へ、しゃがみヒット時よろけ
[illegible]	仆腿中Ⓚ	下	23	22	−	−16	ダウン	ダウン	60	−	
[illegible]	仆腿中Ⓟ+Ⓚ	中	20	20	4	−6	アゴ崩れ	アゴ崩れ	49	背・腹	
[illegible]	迷蹤歩中Ⓚ+Ⓖ	特殊上	25	20	5	−2	+6	+10	47	−	振り向き状態へ、ヒット時横向かせ
[illegible]	八卦掌中Ⓟ	中	20	18	3	+2	たたき付け	たたき付け	45	背・腹	
[illegible]	八卦掌中Ⓚ	下	22	22	4	−15	+7	足崩れ	59	背・腹	

※【】は構え移行時の数値



強力な打撃技の対となる裏の選択肢を磨け! ウルフ・ホークフィールド

ウルフの打撃は強力ながら単発のものが多く、ガードや避けに弱い。しかし対応策には恵まれているので、相手の動きを読んで使い分けよう。

Text・栗田

ガードを崩す手段は豊富!

ガードがちな相手には、ジャンプからの二択がシンプルかつ強力。ガードされても−6とリスクの低い〔(下降中) Ⓟ〕からの下段投げをメインに、〔(下降中) Ⓚ〕→〔⇧Ⓟ＋Ⓚ〕を織り交ぜよう。接近戦では〔⇨⇩Ⓚ〕が優秀。避けられたときのスキは大きいが、発生が17と早く、カウンター時に〔⇧Ⓟ＋Ⓚ〕まで決まる上、立ちガード中の相手をよろけさせる。よろけ後は前作ほど有利ではないが、カウンター狙いの〔⇨Ⓚ〕と各種キャッチ投げを使った二択が有効だ。回復が早い相手には、発生の早い〔⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ〕などを使おう。

ガードだけでなく避けにも強いのが各種キャッチ投げ。中間距離ではリーチの長い〔⇩Ⓟ＋Ⓖ〕、近距離では発生が15と早い〔⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ〕を狙おう。新技の〔(キャッチ中) ⇦Ⓟ＋Ⓖ〕は相手が背後状態で＋12。〔⇨ⓅⓅ＋Ⓚ〕や〔⇦⇨Ⓟ〕などが決まる。

打撃技で注目したいのは、確定反撃を受けなくなった〔⇧Ⓚ〕。リーチの長さは健在で、中距離戦のけん制技として使える。ノーマルヒットで有利になるのも面白い。ガード後に相手が投げにくるようなら〔⇧Ⓚ＋Ⓖ〕を置いておこう。

9フレームの投げを活かす

〔⇨Ⓟ＋Ⓖ〕は発生が9フレームと早く、5フレーム有利な状況で使えば相手が屈伸できない。一般的なヒジ系の技やアキラの〔⇨⇦⇨Ⓟ〕をガードすると＋5なので、ぜひ狙おう。また、相手が背中向きでこちらが6フレーム有利な場合、相手のガードに対して通常の投げでは横投げになるが、〔⇨Ⓟ＋Ⓖ〕なら背後投げになる。この差は大きいので、ラウの〔⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ〕やブレイズの〔⇦Ⓟ＋Ⓚ〕をガードした後は必ず〔⇨Ⓟ＋Ⓖ〕を使おう。

ウルフ・ホークフィールド・主要技データ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
[illegible]	・Ⓟ	中	18	16	2	−6	−2	+6	42	背・腹	
[illegible]	⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ	特殊中	20	14	2	−8	−3	ダウン	45	ー・腹	しゃがみガード時+1
[illegible]	⇧Ⓟ	中	17	14	2	−4	+1	+7	36	背・腹	
[illegible]	⇦Ⓚ	中	25	17	3	−8	+1	急所崩れ	45	背・腹	
[illegible]	⇩Ⓚ	中	28	18	3	−9	+4	ダウン	52	背・ー	
[illegible]	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	上	5	16	2	+9	+9	+14	46	背・腹	
[illegible]	⇨Ⓟ+Ⓚ	上	24	19	3	−3	+7	+16	47	背・ー	
[illegible]	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中	35	17	4	−10	ダウン	ダウン	52	背・腹	16フレーム目から空中判定
[illegible]	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	17	16	4	−10	−3	−1	47	背・腹	
[illegible]	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	23	24	3	−8	特殊側面崩れ	特殊側面崩れ	60	背・ー	

担当キャラどんな感じ!? 矢永&栗田編

パイ:一番の強化点は太った(重くなった)とろこかな。立ち回り面では扱いやすい技がさらに充実したけど、扁骨投げ抜け立ちガードを崩すのが大変。後は攻めてるときにしゃがみダッシュのみ投げをしゃがめる状況が多いので、相手の力量を判断する力がかなり大事。相変わらず使いこなすのは難しそうかな。(矢永)

ウルフ:技が決まったときの気持ちよさがナイス! ダメージ100のバーニングハンマー(⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ)や、〔⇧Ⓚ+Ⓖ〕→コンボを決めたときはニヤニヤが止まりません。〔⇦Ⓚ+Ⓖ〕からの打撃投げや〔Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕成立後など、三択になる場面が多いのは若干気になりますが、強さ的にも申し分無し。オススメです。(栗田)

豪快な打撃技で相手を粉砕せよ!

ジェフリー・マクワイルド

〔⇘Ⓚ+Ⓖ〕をはじめとする強力な打撃がウリのジェフリー。リーチの長い技を活かした中距離戦や、壁際の爆発力で圧倒せよ!

Text：栗田

威力の高い打撃技を活用

今回の必殺技ともいえる〔⇘Ⓚ+Ⓖ〕は、半回転を活かして有利が大きい状況や受け身攻めで使うほか、リーチの長さを活かしてバックダッシュから狙っていこう。ただし全体フレームが長くスキが大きいので、最低でもガードはさせたい。

〔⇩Ⓚ（ヒット時）⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ〕は、〔⇩Ⓚ〕カウンター時に1フレームのみ確定タイミングが存在する。ただし毎回決めるのは困難なので、相手がこの投げを回避する行動を読んでダメージを与えるのが手堅い。ミスを狙って打撃技を出す相手には〔⇗Ⓟ+Ⓚ〕や〔⇨Ⓚ〕、避ける相手には〔⇘Ⓚ+Ⓖ〕、〔⇦⇨Ⓟ〕、〔Ⓚ+Ⓖ〕などの回転系の技、避けキャンセルには通常の投げを狙っていこう。

〔⇘Ⓚ+Ⓖ〕も良技だ。発生は20と遅いが、ガード時−8なので確定反撃を受けず、ヒット時はダッシュからの〔Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕→〔(スレットスタンス中)ⓅⓅ〕→〔⇨⇨ⓅⓅ〕で大ダメージを与えられる。

遠距離では〔⇨⇨Ⓟ+Ⓚ〕が活きる。発生は非常に遅いが、技の出がかり以外は上段技をかわせるので、けん制の立ちⓅなどをかわしてヒットする。ガード時−5とスキが小さいのもポイント。

〔⇗Ⓟ+Ⓚ〕は相手のガードを外せるが、〔⇗Ⓟ+Ⓚ（ガード時）Ⓚ〕以外の派生技はバックダッシュに弱いので、相手を壁際に追い詰めてから使うのが効果的だ。壁際で〔⇗Ⓟ+Ⓚ（ガード時）Ⓟ〕が当たれば、〔⇦⇗Ⓟ+Ⓚ〕→立ちⓅ→〔⇦⇗Ⓟ+Ⓚ〕→〔⇦ⓅⓀ〕→〔⇨⇨ⓅⓅ〕などの強烈なコンボが決まる。避けキャンセルで対応する相手には〔⇗Ⓟ+Ⓚ（ガード時）Ⓟ+Ⓖ〕が決まるが、派生を出さずに壁投げ（⇨方向）と〔⇦Ⓟ+Ⓖ〕の二択で大ダメージを狙ってもいい。また、〔⇗Ⓟ+Ⓚ〕自体が相手にヒットしたときも、壁際なら立ちⓅ→〔⇨Ⓚ〕→〔⇨⇨ⓅⓅ〕などのコンボが決まる。

ジェフリー・マクワイルド・主要技データ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
[illegible]	Ⓟ	中	17	14	2	−5	−1	+4	36	背・腹	しゃがみヒット時+4
[illegible]	⇗Ⓟ	特殊下	21	21	2	−10	−4	+4	52	背・腹	
[illegible]	⇘ⓅⓅ	下	21	〈21〉	−	−20	ダウン	ダウン	−	背・−	
[illegible]	⇨Ⓚ	中	18	14	2	−8	−4	ダウン	44	背・腹	
[illegible]	⇗Ⓚ	中	21	17	2	−7	+2	+8	45	背・腹	
[illegible]	Ⓟ+Ⓚ	中	18	15	3	−5	±0	+7	37	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでスレットスタンスへ
[illegible]	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	28	25	3	−5	−2	+1	56	背・腹	
[illegible]	⇗Ⓟ+Ⓚ	中	20	16	3	−8	+1	急所崩れ	46	背・腹	
[illegible]	⇨Ⓚ+Ⓖ	下	22	26	3	−15	+3	+7	61	背・腹	
[illegible]	⇘Ⓚ+Ⓖ	中	23	24	3	−8	特殊側面崩れ	特殊側面崩れ	60	背・−	

新システムを活かし、側面から攻め立てろ!!

影丸（かげまる）

前作に引き続き、側面攻めの強さは健在。さらに側面を取りやすくなった「VF5FS」で、相手にプレッシャーをかけていこう。

Text：ジン

側面からの攻め

今作では、成功避け後に技を出せば側面扱いとなる。前作でも側面攻めには定評のあったカゲだが、今回はOMから無理に側面の状況を作り出す必要性が少なくなり、リスクが軽減された。

側面を取った後、有利小〜大で基本となるのは〔⇨Ⓟ〕。側面ヒットすればその後〔(十文字構え中) ⓅⓀⓀ〕が確定し、さらに〔⇘Ⓚ+Ⓖ〕などにつながり大ダメージ。構えなかった場合には〔ⓅⓀ〕や〔ⓅⓅ⇦Ⓟ〕へとつなぎ、攻めを継続させていこう。〔⇨Ⓟ〕がガードされた場合、スキが小さいので立ちⓅやしゃがみⓅで相手の肘以上の技に割り込める。しゃがみⓅが側面ヒットした場合には、その後の立ちⓅがガード不能となるため、再度前述の〔ⓅⓅ⇦Ⓟ〕、しゃがむ相手には〔⇘Ⓚ〕側面しゃがみヒットから〔ⓅⓅ⇦Ⓟ〕がつながる。カウンターヒットすればもちろんコンボに移行でき、さらにダメージを与えられる。

続いて、成功避け後に肘以上が確定する大きな有利を取ったとき。この場合には〔⇗Ⓟ+Ⓚ〕(側面ヒット）から再度〔⇗Ⓟ+Ⓚ〕→〔ⓅⓀ〕や〔ⓀⓅⓀ〕、〔⇦ⓅⓀ〕へとつなぐ。しゃがみ状態に対しては前述の〔⇘Ⓚ〕→〔ⓅⓅ⇦Ⓟ〕を。

それ以外では、前作でも強力だった〔⇦Ⓟ+ⓀⓅ〕(1発目ガード後、2発目ガード不能）や、〔⇦Ⓟ〕をガードさせ有利を継続、その後は〔⇘Ⓚ〕と投げなどの二択を仕掛けていこう。



側面肘カウンターからは、いろいろな技がつながる。

影丸・主要技データ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
[illegible]	ⓅⓅ⇦Ⓟ	中	18	〈11〉	−	−5	+3	+7	−	背・腹	振り向き状態へ
[illegible]	⬇⇘Ⓟ	中	20	15	3	−6	+3	ダウン	43	背・腹	硬化カウンターヒット時+4
[illegible]	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	20	21	2	−6	+5	+8	49	背・−	ヒット時横向かせ
[illegible]	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	18	〈16〉	−	−10	−1	たたき付け	−	背・腹	
[illegible]	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	25	30	3	−5	ダウン	ダウン	60	背・腹	
[illegible]	葉隠流・陽・十文字走り中⬇ⓀⓀ	中	20	〈27〉	−	−7	ダウン	ダウン	−	背・腹	振り向き状態へ
[illegible]	葉隠流・陰・疾風陣中⇗Ⓟ	中	20	16	4	−6	たたき付け	たたき付け	−	背・腹	
[illegible]	(下降中)Ⓟ	下	20	44	−	−4	+4	+8	74	−	5フレーム目から空中判定、ジャンプ直後から28~34フレーム目まで被弾時ノーマルヒット
[illegible]	(敵背後)Ⓚ+Ⓖ	中、中	12、20	17	4	−15	たたき付け	たたき付け	74	背・腹	
[illegible]	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	10	1	−6	+12	−	34	−	投げ成立時背後を取る

担当キャラ どんな感じ!? 糸扁集ネ申&ジン編

ジェフリー:「弱くなった」といわれるが、むしろ強かったバージョンの方が少ないわけで。それよりも前作で構築した受け身攻め（用の技の数々）が無くなった方が深刻かとキャラコンセプト的に、どこかでデカい技を当てないとジリ貧になりがちなので、安定度は正直「?」。リーチを活かした距離戦重視なのか!?（ゲスト:糸扁集ネ申）

カゲ:システム的な変更で側面の攻防が増え、有利フレームを継続させつつ闘えて面白いキャラなんじゃないかな。側面からⓅⓅ⇦Ⓟや立ちⓅ、肘などを使って細かく攻めるのがカゲっぽくてGOOD。新3段〔⇦⇨Ⓚ+ⒼⓀ(ヒット時)Ⓚ〕を使ったコンボが目新しく、頑張っている気分になれるのもいいね。（ジン）



システムを利用しよう

リオン・ラファール

本作のリオンは、新システムを存分に活かした闘い方ができる。基本戦術を把握した上で、従来の動きを取り入れていこう。

Text：ちび太

基本にして最重要

本作では、しゃがみヒット時に一律の有利フレームを得られるようになったため、〔⇨Ⓟ〕を側面からしゃがみ状態の相手にヒットさせた場合に9フレーム有利となり、その後の立ちⓅがガード&避け不能の連係となる。

対になる選択肢としては、〔⇧Ⓚ〕が挙げられる。この〔⇧Ⓚ〕がしゃがみにヒットした場合には11フレーム有利となり、続けて〔ⓅⓀⓅ〕が連続ヒットするぞ。〔ⓅⓀⓅ〕ヒット後は、さらに〔⇨Ⓟ〕が割り込まれない状態が継続するため、非常に強力な側面攻めが構築できる。

また、相手の技を避けた際にも〔⇧Ⓚ〕が有効だ。半回転属性を持つため、リオンの腹側に避けた場合カウンターヒットとなり、側面崩れを誘発する。しゃがみヒット時には〔ⓅⓀⓅ〕が連続ヒットするため、相手の立ちガード・背中避け以外の選択肢に大きなリターンが得られることを覚えておこう。

〔⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ〕を使うことで、能動的に側面有利状態を作り出すことができる。〔⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ〕はノーマルヒットで5フレーム有利と強化されており、前述の立ちガード・背中避けに対応できるため、〔⇧Ⓚ〕と併用すれば相乗効果が期待できるぞ。

これらの基本技で相手の動きを抑制することができたら、〔⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ中Ⓟ＋Ⓚ〕などを使った正面突破を狙っていこう。



側面と構えを併用することで、幻惑効果が高まるぞ。

リオン・ラファール・主要技データ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
[illegible]	ⓅⓀⓅ	特殊上	12	〈11〉	―	−3	+1	+6	―	背・腹	
[illegible]	⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ	下	16	21	3	−16	+5	+8	56	―・腹	
[illegible]	[illegible]ⓀⓅ	中	17	〈16〉	―	−15	特殊足崩れ	特殊足崩れ	―	背・腹	初段硬化カウンターヒット時連続ヒット
[illegible]	[illegible]Ⓚ	中	20	19	3	-9	たたき付け	たたき付け	51	背・腹	11フレーム目から空中判定
[illegible]	⇧Ⓚ	中	24	17	3	−7	−1	+8	44	背・―	しゃがみヒット時+8、硬化カウンターヒット時+2
[illegible]	[illegible]Ⓚ	中	18	18	4	-6	ダウン	ダウン	45	背・―	7フレーム目から空中判定
[illegible]	⇧Ⓟ+Ⓚ	中	23	15	2	−9	ダウン	ダウン	45	背・―	
[illegible]	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中	27	27	4	−3	ダウン	ダウン	58	背・腹	
[illegible]	⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ	上、上	12、15	〈16〉	―	−8	ダウン	ダウン	―	背・腹	最速入力時連続ガード
[illegible]	⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	下	16	22	3	−16	+7	+7	61	背・腹	最速で派生しても斜前歩のモーションが14フレーム入る



壁攻めが大幅に強化

梅小路 葵（うめのこうじ あおい）

コンボ補正の変更と新技の〔⇨Ⓚ＋Ⓖ〕のおかげで、壁コンボのダメージが大幅強化。対になる下段攻撃からの二択もお手軽かつ強力だ。

Text：矢永

壁攻めを考察

壁際での一番の狙いは〔⇨⇨Ⓟ〕壁よろけからのコンボ。ここからは〔⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ〕→〔⇩ⓀⓅ〕→〔⇨Ⓚ＋Ⓖ〕→〔⇧Ⓚ＋Ⓖ〕→〔⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ〕がキャラを問わず安定。軽いキャラは〔⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ〕後に壁ヒットするので〔⇧Ⓚ〕などで追撃しよう。〔⇨⇨Ⓟ〕を嫌ってアオイの腹側へ避ける相手には〔⇨Ⓟ＋ⓀⓅ〕を使うといい。壁との距離によっては〔ⓅⓅⓅⓀ〕などで追撃できるほか、ハーフフェンスではリングアウトすることもある。

壁に密着するまで追い詰めた状態では、立ちガードを固める相手に下段攻撃が有効。〔⇧Ⓚ〕、〔⇩Ⓚ〕、〔⇧Ⓟ〕、〔⇩Ⓚ＋Ⓖ〕のすべてで壁にヒットさせてからの最速投げが、相手はしゃがみで回避できない。暴れる相手には〔⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ〕でカウンターを取れるため、壁コンボとの強力な二択を迫れる。

しゃがみガードに対しては〔⇨⇨Ⓟ〕からの壁コンボを決めたいが、相手によっては回復されてしまう。回復の早い相手にはリスクはあるが直接〔⇨⇨Ⓚ〕を狙っていってもいい。ヒット後は空中の高い位置で壁ヒットするので、〔⇨Ⓚ＋Ⓖ〕→立ちⓅ→〔Ⓟ＋Ⓚ〕→〔⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ〕で追撃できる。ハーフフェンスかつ身体の大きなキャラが相手なら〔⇨Ⓚ＋Ⓖ〕→〔⇨Ⓚ〕→〔⇨Ⓚ＋Ⓖ〕→〔⇧Ⓚ＋Ⓖ〕→〔⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ〕も決まりやすい。前述の〔⇨Ⓚ〕を〔⬇⇧Ⓟ＋Ⓚ〕に変えれば、ハイフェンスでも一部のキャラに決まるようになる（ただし不安定）。



下段には低リスク半回転の〔⇧Ⓟ〕か発生の早い〔⇧Ⓚ〕。

梅小路 葵・主要技データ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
[illegible]	[illegible]ⓀⓅ	中	15	〈18〉	―	−10	+5	特殊足崩れ	―	背・腹	
[illegible]	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	18	〈13〉	―	−10[−18][−13]	ダウン[−4][+1]	ダウン[−1][+4]	―	背・―	寸止め可
[illegible]	Ⓚ+Ⓖ	上	22	25	5	−2	+6	+9	52	―	
[illegible]	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	20	23	3	−8	特殊足崩れ	特殊足崩れ	52	背・腹	
[illegible]	[illegible]Ⓚ+Ⓖ	中	20	22	2	−6	ダウン	ダウン	54	背・腹	対上中Ⓚ、ミドル、ヒザさばき、さばき有効フレーム1〜16、さばき成功時特殊腹崩れ
[illegible]	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	20	―	−18	−6	ダウン	61	―	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで天地陰陽へ、寸止め可、硬化カウンターヒット時−2
[illegible]	[illegible]Ⓚ+Ⓖ	中	25	16	2	−7	ダウン	ダウン	46	背・腹	
[illegible]	流華中Ⓟ	上	20	26	3	+15	ダウン	ダウン	53	背・腹	
[illegible]	下降中)Ⓟ	中	20	41	3	−5	+11	+11	74	背・腹	5フレーム目から空中判定、入力直後から28〜33フレーム目まで被弾時ノーマルヒット&成功避けが出ない
[illegible]	(下降中)Ⓚ	下	20	46	3	−15	+4	特殊足崩れ	83	背・腹	5フレーム目から空中判定、入力直後から28〜33フレーム目まで被弾時ノーマルヒット&成功避けが出ない

担当キャラどんな感じ!? ちび太&矢永編

リオン:強いっていうのはもちろんあるけど、新構えを使った攻防が、リオンっぽくてしかも面白い。中段と下段、投げと必要な技がそろっているので、昔リオンをやっていて今作で復帰してみようかな？　って思っている人にもオススメできるキャラ。（ちび太）

アオイ:システム変更による投げ方向の減少が大きく響いているキャラかと。側面攻めが弱いので、崩しに関しては一工夫必要になるかな。側面でのガード不能連係が取れなくなったとこもキツい。ただ、壁攻めの強化と足技さばきの復活で、立ち回りの幅が広がったところは面白いと思う。（矢永）



新たな主力技を使いこなせ
雷飛（レイ・フェイ）

今回は〔⇨ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ〕の新構えからの攻めと側面攻めを考察。〔⇨Ⓟ〕は単体や派生技の出し切りも強いので、本作での主力技としていこう。
Text：矢永

新戦術を考察

注目したいのは半回転中段攻撃の〔⇨ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ〕。この技の一番の特徴は、しゃがみヒット時に大幅に有利が増加すること。14フレームもの有利になるため、〔虚式中ⓅⓅⓅ〕が連続ヒットする。カウンターヒット時は確定の追撃こそ入らないが9フレーム有利。避けキャンセルで回避できない〔虚式中Ⓚ＋Ⓖ〕を中心に、虚式中の技と構え解除からの打撃＆投げでガードを崩していこう。〔⇨ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ〕ガード時は2フレームの有利だが、しゃがみⓅでの割り込みをつぶせない。ここで有効となるのが〔⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕→少し待ってから〔独立式中Ⓟ＋Ⓚ〕の連係。こうすることで、しゃがみⓅの長いキャラなら独立式で当て身、しゃがみⓅの短いキャラに対しては空振りさせて硬直に〔独立式Ⓟ＋Ⓚ〕を差し込むことができる。しゃがみⓅだけでなく、立ちⓅや肘系の技にも対応できるので割り込みを抑制しやすい。

また、側面では〔⇨ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ〕の有効度がさらに上がり、しゃがみヒット時は〔虚式中⇨Ⓟ〕、密着のカウンターヒット時には〔虚式中ⓀⓀ〕がガード不能連係に。ガードされたときも、〔虚式中Ⓚ＋Ⓖ〕が避けキャンセル不能となるので強力だ。

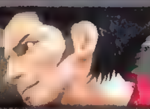
側面ではヒット後に〔敗式中ⓅⓅ＋Ⓚ〕がガード不能になる〔Ⓚ＋ⒼⓅ〕にも注目。成功避け後の反撃で使えるほか、側面〔⇦Ⓚ〕しゃがみヒット→〔Ⓚ＋ⒼⓅ〕がガード不能連係になる。



〔⇨Ⓚ〕側面カウンター時〔跨虎式中⇩ⓀⓅⓅ〕が連続に。

雷飛・主要技データ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
[illegible]	⇨Ⓟ	中	16	16	2	−6【+2】	−3【+5】	+1【+9】	42	―・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虚式へ、しゃがみヒット時+6【+14】
[illegible]	⇦Ⓟ	中	16	16	4	−5【+3】	−2【+6】	+4【+12】	41	背・腹	
[illegible]	Ⓚ+ⒼⓅ	中	18	〈14〉	―	−5	+4	+7	―	背・腹	敗式へ
[illegible]	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	20	16	3	−10	たたき付け	たたき付け	50	背・腹	11フレーム目から空中判定
[illegible]	虚式中Ⓟ	上	12	13	2	+1	+4	+9	31	背・腹	
[illegible]	虚式中ⓅⓅⓅ	上	20	〈13〉	―	+1	+3	+7	―	背・腹	敗式へ
[illegible]	虚式中⇨Ⓟ	中中	10、20	17	2	−6	特殊足崩れ	特殊足崩れ	66	背・腹	
[illegible]	虚式中⇩ⓀⓀ	下	15	〈23〉	―	−18	ダウン	ダウン	―	背・―	
[illegible]	虚式中Ⓟ+Ⓚ	上	24	19	3	+5	頭崩れ	頭崩れ	47	背・腹	
[illegible]	虚式中Ⓚ+Ⓖ	上	20	16	2	−5	+7	+10	46	―	敗式へ、(ガードorヒット時)⇩で仆腿へ



側面からの攻撃で相手を圧倒しよう!!
ブラッド・バーンズ

今回は相手の技を避けた際に側面を取る機会が多い。前作ではこれといった強い選択肢が無かったが、今回は側面がカギを握りそうだ！
Text：イトシュン

側面攻め＋α

今作のブラッドは、側面を取ったときの〔⇦Ⓚ〕が非常に強力。側面〔⇦Ⓚ〕がヒットした場合には、そこからの〔ダッキング中Ⓟ＋ⓀⓅ〕が確定で入り、その後のコンボで相手体力の半分近くを減らすことができる。〔⇦Ⓚ〕は側面でガードされた場合でも〔ダッキング中Ⓟ＋Ⓚ〕が相手の立ちⓅに割り込まれないので、側面では積極的に〔⇦Ⓚ〕を狙っていきたい。

側面の〔ダッキング中Ⓟ＋Ⓚ〕はガードされても確定反撃が無くなるため、出し切っても全然問題は無い。相手が側面攻撃に慣れてきて、〔⇦Ⓚ〕をガードさせて手を出さなくなってきたり、避けるようになったら、強引に〔ダッキング中Ⓟ＋Ⓖ〕でつかんでしまおう。そのほか、側面で肘カウンターヒットからも〔ダッキング中Ⓟ＋Ⓚ〕が確定することを覚えておこう。

『VF5FS』になって、劇的に強化されたブラッドの技といえば〔⇩Ⓟ＋Ⓚ⇨Ⓟ〕だろう。ノーマルヒットでつながる上、硬化カウンター以上なら〔⇩Ⓟ＋ⓀⓅ〕から〔⇩Ⓟ＋ⓀⓅ⇨Ⓟ〕までつながってコンボに移行可能という優秀な技になった。

使いどころはいろいろあるが、逆二択で使うのが効果を発揮するだろう。とりあえず〔⇩Ⓟ＋ⓀⓅⓅ〕まで出しておいて、相手の投げスカりや初段の〔⇩Ⓟ＋ⓀⓅ〕でカウンターヒットを確認しておけば十分につなげられるはずだ。〔⇩Ⓟ＋ⓀⓅ〕、〔⇩Ⓟ＋ⓀⓅⓅ〕、〔⇩Ⓟ＋ⓀⓅⓅⓅ〕ともに中段で確定反撃が無いこともあり、相手からすればどこで攻撃していいか判断に迷うはずだ。ほかの技で攻めを継続するもよし、投げにいくこともできる。逆二択以外でも、十分に活躍してくれるだろう。たまに〔⇩Ⓟ＋Ⓚ⇨Ⓟ〕を使ってコンボを狙うのもありだ！

ブラッド・バーンズ・主要技データ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
[illegible]	⇦⇨Ⓟ	上	16	14	2	+1	+5	+9	33	背・腹	振り向き状態へ
[illegible]	⇨ⓀⓅ	上	15	〈17〉	―	−5【−1】[−6]	+1【+5】[±0]	+3【+7】[+2]	―	背・腹	⇨でダッキング、⇩or⇧でスリッピングへ
[illegible]	⇦Ⓚ	中	21	17	3	−6【+2】[−3]	+5【+9】[+4]	+9【+13】[+8]	46	背・腹	⇨でダッキング、⇩or⇧でスリッピングへ
[illegible]	Ⓟ+ⓀⓅ⇩or⇧Ⓟ	上	20	〈14〉	―	−4	+9	+12	―	※	ヒット時横向かせ(ブラッドの移動した方向と逆側へ向かせる)
[illegible]	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	20	19	3	−1	+5	+11	46	背・腹	
[illegible]	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	22	23	4	−5	特殊足崩れ	特殊足崩れ	53	背・腹	13フレーム目から空中判定
[illegible]	ダッキング中ⓅⓅⓅⓅ	特殊上	15	〈13〉	―	−6【−1】[−6]	+1【+4】[−1]	+5【+8】[+3]	―	背・腹	最速入力時連続ガード、⇨でダッキング、⇩or⇧でスリッピングへ
[illegible]	ダッキング中Ⓚ	中	25	18	3	−4	+5	+9	47	背・腹	
[illegible]	スウェーバック中Ⓚ	中	22	18	3	−9	ダウン	ダウン	53	背・腹	
[illegible]	スリッピング中Ⓟ+Ⓚ	上	20	13	2	−2	頭崩れ	頭崩れ	37	背・腹	

※ブラッドの移動方向と逆側にのみ避けることが可能　【】はダッキング移行時、[ ]はスリッピング移行時の数値

担当キャラどんな感じ!?　矢永＆イトシュン編

レイ・フェイ：とにかく⇨の簡易投げ抜け立ちガードを崩すのが大変。防御の要である〔⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓚ〕の発生が遅過ぎて、−5から投げスカりに間に合わないのがキツい。−8だと投げスカり→避けからⓅ確なので注意。とりあえず〔⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ〕から強引に攻めるか、〔Ⓟ+Ⓖ〕&〔⇨⇦Ⓟ+Ⓖ〕多めが吉!?（矢永）

ブラッド：今回のブラッドは、半回転技が豊富でキャッチ投げも追加と、前作から大きくパワーアップしていて面白い（強い!）。コンボは基本的なものでも減らせるし、工夫すればさらに減るのでやり甲斐あり。基本的には相手に避けてほしいので、ポッ立ちされると少々キツい。半回転技の避け方向を理解している相手も少々厳しいかな?（イトシュン）



掴み返しに迫る!
日守 剛(ひのがみ ごう)

多くのプレイヤーから「極めたら実はヤバいのでは……!?」と言われながら、その全ぼうが明らかになっていなかった「掴み返し」の性能を調査!

Text:岡ひげみ 協力:矢永

実戦投入は可能か!?

相手の投げつかみを無効化し、逆に「掴み」状態へと移行する『VF5FS』屈指の特殊な性質を持った掴み返し〔(投げられ時Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)〕。今回はこの技の詳細にスポットを当ててみたい。

まずは「どこで入力すればいいか!?」だが、これは相手の投げが成立直後2フレーム間。本作の投げは厳密には11フレーム目で成立するので、12または13フレーム目でコマンド入力する形となる。この際、ボタンは連打していてもOKで、レバーがいずれかに入力されていても大丈夫。むしろ、避けに仕込むならレバーをどこかに入れた方が、OMの暴発を防げるぞ。

また、さばきに仕込みたいのであれば⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ2回連打→投げ抜け用にⓅ+Ⓖと入力すれば、失敗しても投げ抜けになり、さばいたときは掴みに移行できる。

避けに仕込みつつ投げ抜けも入れたいなら、最後にⓅ+Ⓚ+Ⓖを押したときにⓀだけ離す(または押し直して)普通に投げ抜け一回入力という感じとなる。通常の不利時には、さばきor避けに仕込むのがいいだろう。投げ確以上の不利に仕込む場合には、これらに加えて⇦⇨Ⓚを使ってもいい。

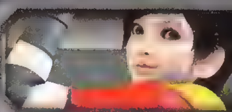
以上のように、正確な入力さえできれば夢が広がる掴み返しだが、注意点が一つ。掴み返し成功時、理由は不明だがなぜか〔掴み中Ⓟ+Ⓖ〕がしばらく出せないのだ。頭に入れておこう。



この辺りが、掴み返しコマンドを受け付けている瞬間だ。

日守 剛・主要技データ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
[illegible]	[illegible]Ⓟ	中	23	18	2	−4	+5	+9	45	ー・腹	ヒット時横向かせ
[illegible]	⇦Ⓟ	上	18	16	3	−5	+1	+5	43	ー・腹	
[illegible]	[illegible]ⓅⓅ	上	12(+25)	〈16〉	—	−7	打撃投げ	打撃投げ	—	背・腹	ヒット時は投げにシフト、初段硬化カウンターヒット時連続ヒット
[illegible]	⇨Ⓚ	中	18	17	3	−8	+1	アゴ崩れ	48	背・腹	
[illegible]	[illegible]Ⓚ	中	24	17	3	−10	−2	+1	47	背・腹	
[illegible]	[illegible]Ⓚ	中	21	19	3	−6	±0	よろけ	51	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
[illegible]	[illegible]ⓀⓅ	中	16	〈19〉	—	−10	+5	+8	—	背・腹	
[illegible]	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	22	22	4	−5	ダウン	ダウン	47	背・腹	タメ可
[illegible]	[illegible]Ⓚ+Ⓖ	特殊上	22	30	4	+3	頭崩れ	頭崩れ	54	背・腹	
[illegible]	⇩or⇧Ⓚ+Ⓖ	下	20	22	3	−15	+4	+7	61	※	※レバー方向と同方向にのみ成功避けが発動する



攻めの多彩さは全キャラ中でも屈指!
アイリーン

使いやすさが増した回転系の技や、継続性の高い側面からの攻めを考察。新割り込み技も戦術に組み込み、変幻自在な攻めを構築していこう。

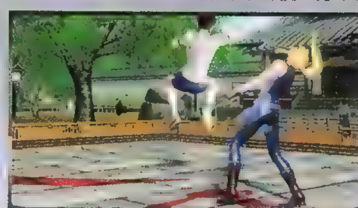
Text:矢永

新要素を取り入れよう

まずは回転系の攻撃から。横向かせの効果がある〔⇦Ⓚ〕は、ヒット時の有利が増加。カウンターヒット時は立ちⓅが立ちガード不能に。発生が16フレームと早いので暴れ対策としても有効だ。〔⇖Ⓟ+Ⓚ〕はカウンターヒット時に〔⇩⇧⇦Ⓟ〕や〔⇩⇧⇨Ⓚ〕がつながる。どちらも背中側への避けをつぶす半回転攻撃なので、対となる半回転属性を持つ〔⇦Ⓚ+Ⓖ〕と使い分けていこう。

次は側面。〔⇧Ⓚ〕はカウンターヒットで側面崩れ、しゃがみヒットで立ちⓅからの連続技がつながるので強力。〔⇦⇧Ⓟ+Ⓚ〕からは〔⇩⇧⇦ⓅⓅ〕→〔⇩⇧⇦Ⓚ+Ⓖ〕が連続ヒットするので〔⇩⇧⇦Ⓟ〕につないでいくのが基本だが、〔⇩⇧⇨Ⓚ+Ⓖ〕も連続ヒットする。前者の連係を読んで下段攻撃やしゃがみからの割り込みを狙ってくる相手に有効。〔⇩⇧⇨Ⓚ+Ⓖ〕がカウンターヒットしたときは立ちⓅがつながる。〔⇦⇧Ⓟ+Ⓚ〕はノーマルヒットから〔⇩⇧⇦ⓅⓅ〕→〔⇩⇧⇦Ⓚ+Ⓖ〕が連続ヒット。とっさの状況での反撃技として使っていこう。

新技では〔⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ+Ⓖ〕や〔⇙Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ〕を、〔⇨Ⓟ+ⓀⓅ〕や〔⇧Ⓟ〕などの主力となるキャンセル受け付け技からの連係に交ぜたい。前者は立ちガード&避け、上段攻撃に対して有効。後者は立ち技での割り込みをつぶすことができる。どちらも〔⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓚ〕対策の立ちⓅに対して有効となるので、うまく使い分けよう。



〔⇖Ⓟ〕カウンターで〔⇙Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ〕が連続ヒットする。

アイリーン・主要技データ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
[illegible]	[illegible]Ⓟ	中	17	14	2	−4	±0	+7	36	背・腹	しゃがみノーマルヒット時+6
[illegible]	⇦Ⓚ	上	20	16	3	−5	+6	+9	44	ー・腹	
[illegible]	[illegible]Ⓟ+Ⓚ	中	16	16	2	−6	−2	+3	42	背・腹	
[illegible]	⇦Ⓟ+Ⓚ	上	15	17	2	−2[+14]	−1[+17]	+7[+23]	39	ー・腹	割り込み、キャンセル行動受付
[illegible]	[illegible]Ⓚ+ⒼⓀ	中	16	〈15〉	—	−6	−1	+6	—	背・腹	しゃがみヒット時+6
[illegible]	悟空疾地中Ⓚ+Ⓖ	下	10	18	—	−21	−5	−1	56	—	
[illegible]	[illegible]Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	20	25	3	−6	+2	+6	60	背・腹	
[illegible]	⇙Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ	中、中	9、21	〈25〉	—	−9	ダウン	—	—	背・腹	
[illegible]	⇙Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓀ	下	20	〈25〉	—	−18	ダウン	ダウン	-	—	
[illegible]	(敵背後)⇩ⓀⓅ	上	10	〈17〉	—	−6[+8]	−1[+11]	+4[+16]	—	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付

担当キャラどんな感じ!? 岡ひげみ&矢永編

ゴウ:性能だけ見ると必要な技はほとんどそろっているように見える。遠距離戦や避けられたときのリスクなど気になる点はあるが、伸びしろは残されている。むしろ、今回の調べで掴み返しの潜在能力の高さが浸透すれば、大化けする可能性も。職人プレイヤーの奮起に期待!?(岡ひげみ)

アイリーン:割り込み行動とそこからの派生が増え、自由度が格段に上がり動かしていて楽しいキャラになってる。強さ的には少しだけ強化された感じかな。発想力が高そうな人に向いていると思う。大須晶とか(笑)。真面目にやり込むなら一番選びたいと思える、やりがいのあるキャラ。(矢永)



苦手な遠距離戦を攻略

エル・ブレイズ

ブレイズ最大の鬼門は、やはり遠距離戦だろう。前作よりさらに厳しくなった感はあるが、新技を駆使して何とか突破口を開こう!

Text：黒ボンジュール

苦手の遠距離で無理やり二択を迫る

まず、遠距離戦でのキモとなるのは〔⇩Ⓟ＋Ⓚ〕だ。この技で不意を突いて相手に近付いていき、着地後の背後状態で新技の〔(敵背後)Ⓚ〕からの打撃投げと、キャッチ投げで二択を仕掛けていく。キャッチ投げは発生が早いので見切られにくいほか、相手にしゃがみで回避されたときのスキが小さめとなっている。

これに対して相手が〔⇩Ⓟ＋Ⓚ〕を打ち落とそうとして技を置くようになったら、〔⇩Ⓟ＋ⓀⓀ〕、〔⇦Ⓟ＋Ⓚ〕、〔⇦⇧Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)Ⓟ＋Ⓖ〕などの技で相手の出鼻をくじこう。

遠距離での〔⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕もなかなか面白い。中でもそこからの派生〔⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ〕は意外とリーチが長く、置いておくように出すことで相手の技をつぶしやすいぞ。ヒット時は打撃投げへとつないでいこう。

近距離では〔Ⓚ＋Ⓖ〕が強い。全回転技の割には発生が早く、ガードされても距離が離れるためリスクが低い。攻撃持続時間が長いので、中段起き上がり攻撃をつぶすことも可能だ。当たるときにはほぼカウンターヒットなので、〔ⓅⓀ〕と〔⇧Ⓚ〕で二択を仕掛けよう。なお〔Ⓚ＋Ⓖ〕を2回当てるか、自分の腹側に相手の技を避けてから当てると、背後投げが確定する。

ちなみに、今回は〔⇧Ⓟ＋Ⓚ〕をガードされると、最速の投げであるウルフの〔⇨Ⓟ＋Ⓖ〕が確定してしまうようになった。

エル・ブレイズ・主要技データ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
[illegible]	⇨⇨Ⓟ	上	10	13	2	+1	+3	+6	29	背・腹	
[illegible]	⇦⇨ⓅⓀ	中	21	〈13〉	－	−6	±0	+8	－	背・腹	しゃがみヒット時+8
[illegible]	⇦⇨Ⓚ	特殊上	20	22	3	−3【+8】	尻もち	尻もち	50	背・腹	(ヒット時)⇨でロケットディスチャージへ
[illegible]	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ	上(ガード不能)	0	21	1	－	+10	+15	56	背・腹	
[illegible]	⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	15	17	2	−7	+1	+1	44	背・腹	
[illegible]	⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	中	25	22	2	−5	+2【+8】	+5【+11】	49	背・腹	(ヒット時)⇨でロケットディスチャージへ
[illegible]	ロケットディスチャージ中⇩Ⓚ+ⒼⓅ	中	25	〈19〉	－	−13	たたき付け	たたき付け	－	背・腹	空振り時ダウンへ、受け身可
[illegible]	(下降中)Ⓟ	中	20	48	4	−7	吹き飛び崩れ	吹き飛び崩れ	67	背・腹	5フレーム目から空中判定、ジャンプ直後から28〜34フレーム目まで被弾時ノーマルヒット&成功避けが出ない
[illegible]	(下降中)Ⓚ	下	20	36〜38	4	−16	特殊足崩れ	特殊足崩れ	61	背・腹	5フレーム目から空中判定、ジャンプ直後から20〜34フレーム目まで被弾時ノーマルヒット&成功避けが出ない
[illegible]	(敵背後)Ⓚ	中	22	15	3	−6	+1	+1	41	背・腹	

※【】は構え移行時の数値



少ない変化を戦術に盛り込む

ジャン紅條

『VF5FS』のジャンは、前作と同様の感覚で使っていける。少ない変化の中で、強化された点を紹介していこう。

Text：大塚ジャン

足位置を見極めよう

本作のジャンで最も注目すべき点は、壁攻めの選択肢が増えたこと。壁とお互いのキャラが平行の際に重要となってくるのが足位置なので、個別に紹介していこう。

まずはジャンの背中側に壁がある場合。このときは新技である〔⇧Ⓟ〕で側面壁やられの誘発が狙いとなる。〔⇧Ⓚ＋Ⓖ〕と異なりガードされても確定反撃を受けないことから、ローリスクハイリターンな選択肢といえる。また、壁際に向かって避ける相手には〔⇩Ⓚ＋Ⓖ〕が有効だ。今作では避け中に回転系の技がヒットするとカウンター扱いになるため、ダメージの大きな〔⇩Ⓚ＋Ⓖ〕ならば壁張り付けを誘発することができる。

続いて、ジャンの腹側に壁がある場合。この場面、前作ではあまり壁を有効利用できなかったのだが、本作からは連続ヒットするようになった〔⇧⇧ⓅⓀ(タメ中)Ⓟ〕で側面壁やられを狙いやすくなったぞ。さらに、〔⇧Ⓚ〕が側面壁やられを誘発しやすくなったことで、中下段を使ったリターンの高い二択を仕掛けられるのだ。

いずれかの壁やられからは、〔⇨Ⓚ〕での追撃を狙っていけるが、初段がカウンターヒットしてしまうと側面壁よろけとなってしまい、相手の回復速度次第では〔⇨Ⓚ〕がガードされやすくなってしまう。状況が確認できるようであれば、〔⇦⇨ⓅⓀ〕などで追撃していこう。



この技の変更が、地味に本作最大の強化点といえるか。

ジャン紅條・主要技データ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体動作	避け方向	備考
[illegible]	ⓅⓅⓅ(最大タメ)(ガード時)ⓅⓅⓀ	特殊下	20	－	－	−7	+6	+9	－	背・－	初段ガード時連続ガード
[illegible]	⇨⇨Ⓟ	中	20	15	2	−8	+18	+28	41	背・腹	ヒット時はガードのみ可能な有利、ヒット時の有利時間中にヒットした打撃はカウンター扱い
[illegible]	[illegible]ⓅⓅ	中	20【30】	〈16〉	－	−6【+3】	+1【腹崩れ】	+5【腹崩れ】	－	背・腹	タメ可、タメ時キャンセル可、最大タメ時ⓅⓅⓅ(最大タメ)からの技につながる
[illegible]	⇦⇨ⓅⓀ	上	30	〈16〉	－	−4	ダウン	ダウン	－	背・腹	
[illegible]	[illegible]ⓅⓀ	中	22	〈15〉	－	−8	+2	+7	－	背・腹	タメ可
[illegible]	⇧⇧ⓅⓀ(タメ中)Ⓟ	上	18	〈15〉	－	−2	+5	+9		－	
[illegible]	[illegible]Ⓟ	下	18	21	2	−7	−3	+2	50	背・－	
[illegible]	⇩ⓀⓅ	中	16	〈16〉	－	−4	+3	+7	－	背・腹	タメ可、しゃがみガードにヒット時よろけ
[illegible]	[illegible]Ⓟ+Ⓚ	中	25	15	3	−10	ダウン	ダウン	46	背・腹	
[illegible]	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中	30	23	4	−4	尻もち	尻もち	52	背・腹	

※【】はタメ時の数値

担当キャラどんな感じ!? 黒ボンジュール&マッハ編

ブレイズ:まず遠距離が強いキャラに対して非常に厳しい。頼みの綱だった近距離戦は、他キャラがパワーアップしたことで相対的に火力不足な気が……!? もちろん弱い点ばかりではないけど、これから使おう、って人は覚悟が必要かと。個人的には「連係の新技」が欲しかったですね〜。(黒ボンジュール)

ジャン:基本技の性能の高さは据え置きだが、今作ならでは……という新しい試みを構築しにくい。まぁ、前作で既に新しい試みだらけだったわけで(笑)。ハデさは少々影をひそめた感じながら、強い部分は残っているので「目立たないけど強い」です。あと、新登場ポーズだけは他キャラ使いも必見!(マッハ)

闘劇'10 FINAL観戦完全ガイド！

闘劇'10
-SUPER BATTLE OPERA-
THE 8th ARCADIA CUP TOURNAMENT
FINAL

開催目前となった、「闘劇'10 FINAL」。今年は、9月18日（土）～19日（日）の2日間開催となっている。また、東京ゲームショウとの併催により、従来の運営形式からオープンなフェス形式に変更されるなど、新たな試みにも挑戦している今年の闘劇。ゲーマーならこってり楽しむことができるイベントとなっているので、期待していてほしい！

「闘劇」と「ケータイ★キャラミックス！」のコラボ企画が実現！　この闘劇'10Verのきせかえケータイは、初音ミクをはじめとするボーカロイドでお馴染みのクリプトン・フューチャー・メディアが制作！　さまざまなきせかえケータイを世に送り出しているので、まずはチェックしてみよう！

DOWNLOAD NOW

※着せ替えケータイは無料ですが、ダウンロードにかかる通信費は、お客様のご負担となります。パケ放題など、定額の通信料金プランに加入されていない方は、高額な通信費が必要となりますので、ご注意ください。
※一部のケータイには一部の機能や全機能が対応できない場合があります。ダウンロード前にお持ちのケータイが着せ替えコンテンツに対応しているケータイか、サイトでご確認ください。

闘劇'10 FINALガイド 観戦編

Check Point 1 開催日程と会場

闘劇'10 FINALの開催会場は、千葉県にある幕張メッセでの開催となった。

すでにアナウンスがされているように、今回の闘劇は「東京ゲームショウ」との併催となっている。開場後は行き来できるが、闘劇観戦用の入場口も用意される予定だ。うっかり、東京ゲームショウの列に並んでしまい、開会式や最初のほうの試合を見逃さないように注意したい。

特に、1日目の『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』、『THE KING OF FIGHTERS XIII』、2日目の『THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH』、『SUPER STREET FIGHTER IIX Grand Master Challenge』を目当てに来場する場合は気をつけよう！



■会場名:幕張メッセ
■住所:〒261-0023 千葉市美浜区中瀬 2-1
■最寄り駅:JR海浜幕張駅より徒歩8分

Check Point 2 開催演目とスケジュール

今年の闘劇は、メインステージとサブステージの二つが存在し、それぞれが平行して開催される。

決勝戦の時間はずらされているので、どちらも見学は可能だが、予選は進行の都合上、かぶるものも出ているので、見学したいタイトルがある人は、以下のスケジュールを参考に、絞り込んでみてほしい。

Check Point 3 イベントアイテムについて

当日、開場では闘劇グッズの販売も予定している。定番アイテムの闘劇Tシャツとタオル、そしてパンフレットなどを用意しているのだが、数量限定生産ということもあって、毎年完売している。悔いを残さぬように入手してほしい。

ほかにも、新アイテムや関連グッズなどをはじめ、多数グッズも用意しているので、お楽しみに。

2010年9月18日（土）　1日目開催

時間	カテゴリーA	時間	カテゴリーB&C
予備予選の開催タイトルと開催時間については、闘劇公式HPにて発表します。			
10:00	開会式		
10:15	ブレイブルー CS	10:15	KOFXIII
11:45	バーチャファイター5 FS	10:45	メルティブラッドAACC
13:45	鉄拳6 BR	12:15	ギルティギアXX ΛC
16:30	カテゴリーA決勝戦	13:30	カテゴリーB&C決勝戦
19:30	閉幕		

2010年9月19日（日）　2日目開催

時間	カテゴリーA	時間	カテゴリーB
予備予選の開催タイトルと開催時間については、闘劇公式HPにて発表します。			
10:00	開会式		
10:15	KOF 2002 UM	10:15	スーパースト IIX
11:00	アルカナハート3	10:45	戦国BASARA X
12:30	ストリートファイター IV	11:00	ストリートファイター III 3rd
16:00	カテゴリーA決勝戦	12:00	カテゴリーB決勝戦
18:30	閉幕		

注意！ ここで掲載している開催スケジュールは8月20日時点の目安です。今後の調整や当日の進行によって各開催時間は変更される可能性があります。最新情報は随時闘劇公式HP（http://www.tougeki.com/）にて発表されますので、そちらをご確認ください。

闘劇'10 FINALガイド 参戦編

Check Point A 当日予備予選の参加について

当日予備予選の基本的な参加条件は例年通りだが、改めてここに記しておこう。この当日予備予選枠は、店舗予選に参加し続けたが代表権を獲得できず、闘劇本選への参加を諦めきれない人たちへの救済措置となっているため、抽選にバイアスがかかるようになっている。

そのため、なんの実績（赤賞状）も無い人が参加しても書類審査の段階でふるい落とされる可能性が高く、非常に狭き門であるということを認識しておいてほしい。

では、続いて解説していこう。

①エントリー方法

闘劇'10 FINALのパンフレットを購入するとついてくる、「当日予備予選エントリー用紙」に必要事項を記入して所定の場所へ提出する。赤賞状を持っている場合は添付もお忘れなく。

②優先枠と抽選

ブロック決勝が存在したタイトルには、店舗代表の証となる「赤賞状」が配布されている。この所持枚数が多い人（チーム）は、優先的に予備予選の抽選優遇枠が与えられる。赤賞状所持者のエントリーが満了後、まだ枠が余っている場合には一般抽選が行なわれる。しかし、競争倍率は赤賞状を所持していてなお20倍を超えるものも存在するので覚悟しておこう。

③当日予備予選の詳細は公式HPにて発表

闘劇'10 FINALの当日予備予選開催タイトルの発表ならびに開催時間などについては、闘劇公式HPにて事前に公開される。ただし、予備予選の開催時間は開会式前になるので、10時以前となることは確実だ。遠方から来場する場合は気をつけておこう。

▼闘劇公式HP
http://www.tougeki.com/

Check Point B 本選出場権を持つ選手はどうする？

予選を勝ち抜いて、本選への出場権を獲得した選手の手元には、「全国大会出場権証明カード」があるはずだ。これが入場券の代わりになるので、紛失はもちろん、当日持参するのをお忘れ無く。また、選手登録が完了している選手の手元には、9月上旬に案内状も届く予定だ。なお、該当タイトルの開催日だけでなく、両日入場可能となっているので、他タイトルの見学も可能だ。

また、同じ日に開催されるカテゴリーが違う複数タイトルの出場権を獲得した選手がいる場合、別タイトルの当日予選を勝ち抜いく選手がいる場合、今年の闘劇は予選開催時間が重なる可能性がある。そのような場合は、試合の順番を変更するなどの措置が取られるので、安心して参加してほしい。

Check Point 4 入場チケットに関する注意事項

今年の券種は、闘劇の指定席券に東京ゲームショウの入場券が加わった「闘劇'10 FINAL指定席券」1種類のみで、価格は両日3,500円。

闘劇の指定席観戦のほかに、東京ゲームショウにも入場できるお得なチケットだ！　なお、闘劇会場へ入場するだけなら、東京ゲームショウの入場券で入館は可能だが、当然ながら指定席は無い。闘劇観戦がメインの人は、こちらの指定席券の購入が必須といえるだろう。

各種購入方法については、右記の4種類から購入しやすいものを選択しよう！

前売り指定席券（今年は1種のみ）

闘劇'10 FINAL 指定席券 ＋ 東京ゲームショウ入場券

3,500円

※指定席券には限りがありますので、お早めにお求めください。
※決勝大会はビデオ・テレビ・インターネット配信など、各種媒体向け撮影が入ります。撮影されることをご了解の上、チケットのご購入・ご来場をお願い致します。
※会場内での撮影・録音は禁止しております。
※「全国決勝大会出場権証明カード」を取得されている代表選手は、両日入場可能ですが、指定席などはありません。
※この前売り券で「闘劇'10 FINAL」のトーナメント大会には参加できません。
※当日予備予選大会へのエントリーには、本公演のチケットおよび公式ガイドブック（会場販売）に添付されるエントリーシートが必要です。
※会場内では係員の指示に従ってください。もし従わない場合や、大会の運営に支障のある行為があった場合には、ご退場いただくことがあります。
※チケットのご購入およびご来場は、上記にすべて同意していただいたとみなします。

購入方法その1 コンビニで購入可能！

闘劇'10 FINALの指定席券は、全国各地のコンビニエンスストアでも購入可能！

「サンクス」、「サークルK」では「チケットぴあ」からの購入、「ローソン」では「ローソンチケット」を通じて購入可能だ。その際は、以下に記してあるように、「サンクス」、「サークルK」なら「Pコード：617-820」、「ローソン」なら「Lコード：33555」があると、スムーズに購入手続きができる。

本誌を持参して購入しにいく場合は確認できるので問題無いが、手ぶらで行くと購入までに時間がかかるので、必ず各コードをメモしてから行くことをおすすめする。

「サンクス」、「サークルK」で購入する場合は、以下のPコードで検索！
Pコード 617-820

「ローソン」で購入する場合は、以下のLコードで検索！
Lコード 33555

購入方法その2 PCサイトから購入可能！

「チケットぴあ」もしくは「ローソンチケット」の各PCサイトでも「闘劇」のチケットは購入可能。下記のURLへアクセス！　PCサイトでの検索にも、上記のPコード、Lコードを活用しよう。

チケットぴあ
http://t.pia.jp/

ローソンチケット
http://l-tike.com/tougeki/

購入方法その3 ケータイから購入可能！

「チケットぴあ」もしくは「ローソンチケット」のケータイサイトでも購入可能だ！　下記のQRコードからアクセス！

※ケータイでのアクセスには通信料がかかります。通信料はお客様負担となりますのでご了承ください。

チケットぴあ

ローソンチケット

購入方法その4 電話でも購入可能！

電話でも「闘劇」のチケットは購入可能。以下のどちらかに電話し、音声ガイドに従って手続きすればOKだ。各コードを入力する必要があるので注意。
※通話料はお客様負担となりますのでご了承ください。

チケットぴあ ※要Pコード：617-820
0570-02-9999

ローソンチケット ※要Lコード：33555
0570-084-003

月刊 ナムコ魂

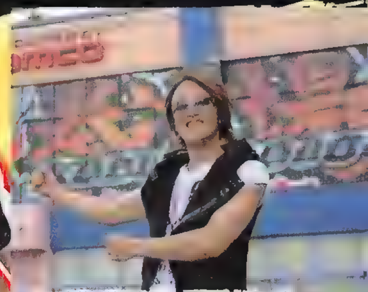
最高峰の闘いへのカウントダウンがはじまる……。

Vol. 21魂

鉄拳番長 判藤格闘記



巨大看板登場で盛り上がる越谷に番長再び参上!



New衣装で越谷参上！ 看板かすげーぜ!

闘劇前哨戦を勝利で飾ることができるのか!?

いざ越谷だ！　番長組手初の2週目突入だぜ♪　なんと店頭に拳道場の巨大看板が!?　これは俄然やる気が出てきた！　New番長衣装を装備して意気揚々と乗り込んだら既にたくさんのプレイヤーがいたぜ！　今回はお手伝いということで巣鴨から「タイカレー」、「こうすけ」が駆けつけてくれた！　サンキュー♪　久々の関東組手ってことでちょい緊張気味だったんだけど、今回もいろいろなプレイヤーと闘えて楽しかった！　まぁ俺は今回結構負けましたが……。闘劇までには調整するぜ！（笑）。今回印象に残ったプレイヤーはブライアン使いの「Kenchan」、キング使いの「沢北」この二人で番長認定称号の闘いが！　身内戦を制したのが「Kenchan」！　おめでとう！

続けてランダム2on2に！　今回は奇跡的に初「miya・番長」ペアで組むことに！　これは闘劇の神が与えたチャレンジか!?　ということで『絶対優勝！』を掲げた瞬間……、1回戦負け（乙）まだまだ俺たちの道は遠い……。

今回の優勝は「不動・たそ」のジュリアペアだ！　また今回もおいしいところを「不動」に持っていかれたぜ……。まぁ闘劇では同じメンバーだから頼もしいけどな！　また来るぜ越谷!!



越谷パワー！
みんな良い顔してるぜ♪



不動の一挙一動に
地元プレイヤーも大興奮！（笑）

闘劇'10 番長軍団集結！ 闘劇への意気込みを語る!!

【番長】いよいよ闘劇本選まで1カ月切ったんだけど、優勝目指してまずは乾杯といこう！

【不動】とりあえず第一の目標、本戦出場を果たせてマジでホッとした～！俺あの後から結構な頻度で「番長軍団」「不動」ってネットで検索しているんだけど全然でてこないんだよ……。

【miya】だってもっと不動さんが世間を騒がせないと！

【番長】ところで今回出場チームの注目って言ったらどこかな？　やっぱり「関西われわれクラス」?「敏感倶楽部」??

【miya】「関西われわれクラス」はやっぱり注目っすよね。人気もあるし、強いし。「敏感倶楽部」、「NoRespect」とかもそうだよね。

【不動】「関西われわれクラス」は鉄拳やってたらだれもがあこがれるよ。去年も結果だしてるし。あと「人生ギャンブル」は個人的に注目！

【番長】いろいろでたけど……、「逆境☆ヒーローズ」もやばいね。あと「-宝舟-」も。

【miya】うんうん……。あれ？　もしかして今回不動さんまさかの本選初出場だよね？　カスだね（笑）

【不動】そうだよ!!

【miya】そっかー、でも初出場で優勝するの俺だけじゃない!?　とか思ってるでしょ？

【不動】うわっ！　かっこいいそれ。

【番長】二人とも壇上連れてってよ、壇上！

【miya】連れてってって……。番長のチームじゃん！

【番長】二人が担がなくてどうすんだよ？

【miya】いや～、ぶっちゃけ本選はみんなで力を合わせないと無理っすよ～（笑）。

【番長】じゃ、また「不動無双」でいっちゃう？（笑）。

【不動】まぁ、俺の目標は壇上で！

【番長】え？　壇上？　ちっちぇーなぁ。

【miya】まっ、優勝以外は全部負け!!　経験で勝つよ！

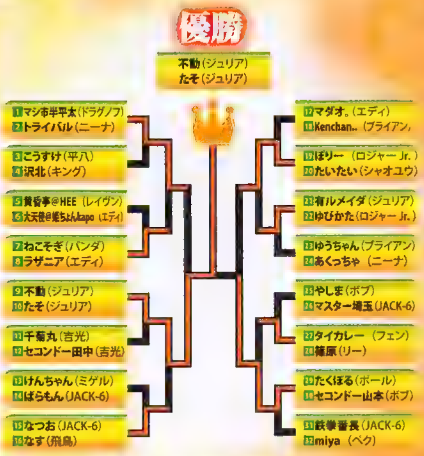
【番長】でた！　今回の名言！　あとは本選出場を機に、チームエンブレムを＜枯葉マーク＞にしてみたけどどう？

【miya】＜枯葉マーク＞は経験豊富な俺たちを象徴するかのようで、かなり気に入ってるぜ。みんなに、突っ込まれまくり！

【不動】うそ～！　俺めちゃくちゃアピールしてるんだけど、みんな気にしてくれないんすよ……。もうこうなったら本選も「不動無双」で行くしかないっしょ!!



＜枯葉マーク＞の番長軍団に注目!!





優勝できたのは「たそ」の力だ！（笑）



miyaが応援してたチームが不動無双で……。

番長認定称号 GET！



番長認定の軍配はどちらの手に!?

今回の番長組手は1年ぶりの越谷開催ということで地元プレイヤーも多く駆けつけてくれた！　20名以上の組手参戦プレイヤーの中から「Kenchan」と「沢北」で【番長認定】称号を巡って闘い、見事「Kenchan」がGET！

◎**「Kenchan」コメント：**番長＆miyaさんにはなかなか勝てない、番長画面みろ！
◎**「沢北」コメント：**miyaたいしたことないな。

このお店で開催したぜ！
ナムコランド越谷店

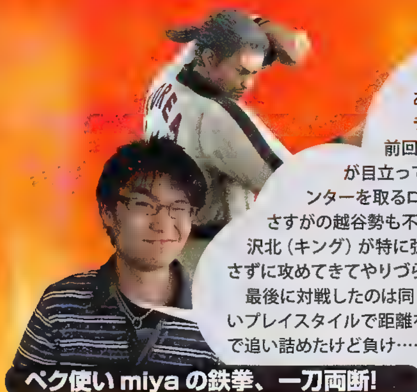




担当：金子店長

拳道場の巨大看板も登場し、装いも新たになったナムコランド越谷店は今まで以上に地域密着型店舗を目指します！
　近場にお越しの際や名物看板を一目見ようと（笑）思われる方、ご来店お待ちしております！

〒343-0856　埼玉県越谷市谷中町2-55-2
TEL：048-960-2021　FAX：048-960-2024
営業時間：10：00～24：00
定休日：年中無休



越谷再び！　ナムコランド越谷店は店長が鉄拳プレイヤーなこともあって鉄拳のイベントが豊富に企画されているよ！　お祭り好きは要チェックだ！　越谷の鉄拳は以前来店したときよりも進化していた。前回は攻めがちなイメージだったけど、今回は全体的にディフェンス面が目立っていた。丁寧に攻撃をガードしていって、隙を見てハイキックでカウンターを取るローリスク、ハイリターンな読み合いを攻略していくのが大変だったよ。さすがの越谷勢も不動さんの火力には手を焼いていたけど（笑）。
　沢北（キング）が特に強くて、なかなか前に出てこないのにこちらが弱気になった瞬間を逃さずに攻めてきてやりづらかった～。
　最後に対戦したのは同じ闘劇出場プレイヤーのTRIBAL（ニーナ）。バック転を多用した新しいプレイスタイルで距離を保ちつつ先端を当ててくる右アッパーに手を焼いた。フルセットまで追い詰めたけど負け……。闘劇では負けないからな!!

ペク使い miya の鉄拳、一刀両断！

拳 NEWS 拳道場 KOBUSIDOJO

“巣鴨鉄拳祭り 2010”開催！

8／13（金）、14（土）の2日間、プレイシティキャロット巣鴨店にて“巣鴨鉄拳祭り2010”が開催！
　イベントの口火を切る女性限定大会には20名近くの女性プレイヤーが参加。女性対決らしからぬ「キング対決」など、熱き女性の闘いが会場を盛り上げた。



頼もしい女性プレイヤー勢!!

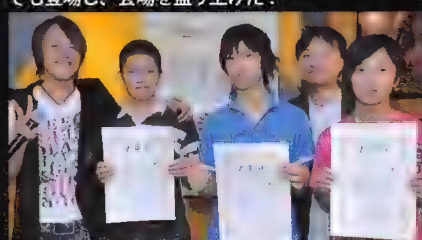
TK杯5on5大会は今年も28チーム総勢140名のプレイヤーが参加！　並居る強豪チームを退け見事頂点に輝いたのは、「ケンシロウ／けんち／くるり／わべ／華音」の【神奈川2軍】チーム！
　優勝おめでとう!!



TK杯5on5優勝の【神奈川2軍】チーム！

優勝おめでとう!!

8／15（日）、World Cyber Games2010日本予選（主催：株式会社テクノブラッド）がプレイシティキャロット巣鴨店にて開催された。9月にロサンゼルスで開催される本選出場2名の座を狙うべく、多くの有名プレイヤーが参戦！　見事その座をつかんだのは、優勝ほんだ、準優勝アオの若きプレイヤー2名!!　当日は番長が大会の実況とプレイヤーとしても登場し、会場を盛り上げた！



写真右から準優勝「アオ」、優勝「ほんだ」、3位「影山」。いずれも若きプレイヤーが上位を独占!!

▼拳道場HP
http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/

ゲームメーカーコラボレーションコーナー

MAKER's HOTLINE

INDEX

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド 三番町店

SNKプレイモアの最新情報を、これでもかとお届けする当コーナー。今回は毎度おなじみのコラムや携帯アプリ、最新グッズの情報に加え、好評稼働中の『KOF XIII』をマニアックに楽しむ(?)情報をお届けするよ!

まだまだネタ満載!

THE KING OF FIGHTERS XIII™

背景探偵ネオ&ジオ

『KOF XIII』では、ステージの背景におなじみのキャラがこっそり隠れている。今回は背景キャラのヒミツを大公開！ こんなにたくさん出演しているのだ！

マダムたちの夕べ



優雅にカフェで談話する二人。ここに登場する背景キャラは、いずれも大人の魅力満点!?

その他のキャラ
- ●ヴァネッサ
- ●シェルミー

大相撲秋場所



入院中の真吾が応援に参上!? そして背景代表・竜白の扱いは、ついにここまで小さく……

その他のキャラ
- ●ナコルル
- ●四条 雛子

ひだまりジャングル



最近あちこちで活躍中のチャムチャムがここにも! 残念ながら兄の方は出てきません。

その他のキャラ
- ●グリフォンマスク
- ●マルコ・ロドリゲス

その他のステージの背景キャラ

ステージ		
摩天楼	ダック・キング	Mr.BIG
	ダック・キングのひよこ	ガルフォード
バスターミナル	B・ジェニー	クリス
	山崎 竜二	
夜の水上マーケット	シャンフェイ	麟
	タン・フー・ルー	
神聖なる儀式	マルコ・ロッシ	マーズピープル
	フィオ	
マハラジャ広場	チン・シンザン	
	チャン・コーハン	

背景キャラの出現条件は!?

全背景キャラ見たらァ!! と意気込むアナタ、ちょっと待った! 本作の背景キャラは、プレイ時に出現するかどうかは各キャラごとにランダム(50%の確率)なのだ。出現場所は毎回同じ。何度もプレイしてぜひ全キャラ「目撃」制覇してほしい!

声優 市来光弘の挑戦 いくぜ闘劇'10

第4回

『KOF XIII』で決勝狙うぜ!

オォッス！ 好きな構えは天地上下の構え！ 僕です。このコラムも4回目。早いものですね〜。

今回は8月8日と15日に開催された『KOF XIII』の予選のレポだ！ 市来は皆様より一足早く『KOF XIII』をプレイしておりますからなぁ（編注：ネット番組「アルカディア特番！ KOF XIII PLAYERS' GUIDE」などで稼働前に対戦している）。このアドバンテージを活かせば予選通過も夢じゃないってもんよ!!……えっ？『KOF2002UM』はどうしたかって？ べ、別にあきらめたわけじゃないんだからね!?

店舗予選では敗退だったけど、当日予選には参加する気満々だし!! 勘違いすんなよな!!

という訳で、まず8日のゲームプラザGAO北千住店での予選結果だよ。「一回戦で知り合いに負ける」……さ、さあ、サクサク行くぜ〜（ジョー東風に）。

続いては同じく8日の埼玉はデイトナIII！ 初の同日予選ハシゴだぜ！ そしてまさかの一回戦第一試合でキャップさんに当たる！ そして負ける（笑）。「（笑）」を使っちゃいるが心は泣いているのは言うまでもない……。いやね、大将戦までもつれ込んだ上に体力リードもして「もう一息！」ってとこまでいったんですよっ！ でも最後は「上海の武神」シェン・ウーの下段から発動コンボを食らってしまい、我が「火炎祓濯」草薙京が「ぽよよん」してしまいましたとさ（泣）。ホントに惜しかった!!

翌週の15日は、GAME SPOT21新宿西口の予選。SPOT21といえば……SOU！ 私、市来光弘のホームゲーセンなのだ!! 5月の『KOF2002UM』予選では二回戦で「ぽよよん」しましたが今回は……一回戦で「ぽよよん」です。おいおい前回よりひどいよ。早く触れたアドバンテージはどこへやら。

考えてみれば今回、3戦とも知り合いに負けてるのか俺……しかしまだあきらめないぞ。負けるな俺!! 闘劇への道は険しいぜっ！ どうなることやら!? てなわけで今回はこれにてー。



ネット番組で市来選手と対戦経験があるキャップは、収録時の衣装を着て出場! 神のイタズラか、この後、まさかの再戦が実現するとは(笑)。

市来光弘プロフィール

職業・声優、趣味・『KOF』。最近の出演作は『会長はメイド様!』（白川役）。アニメ、ドラマCD、ネットラジオなどで活躍中。7月はイベントで新潟へ。地元のゲーセンで『KOF XIII』をプレイしていたところ、なんとネット番組を観たというプレイヤーと遭遇。旅先で、『KOF』がつないだ出会いに感激したのだった。

携帯アプリゲーム Pick Up!!

携帯でいつでも手軽に遊べて、なおかつSNKイズム満載の各種アプリをご紹介。今回は毎度おなじみ「着衣ゲー」シリーズに革命をもたらす(?)新作。なんと、着衣RPG!?

「ビューティーダンジョン」はここで遊べる!

domoco
メニューリスト→ゲーム→アクション→SNK WORLD-i
Yahoo!ケータイ
メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→モバイルNEOGEO

着衣ゲー、RPG業界に参戦!?



本格RPGでギャルズに服を!

水着姿のSNKギャルズに一枚一枚服を着せてあげる「着衣ゲー」がついにRPGになった! 高層ホテルのフロアを進み、現れる敵や宝箱から服を集めるのだ。

仲間になるギャルズには各部位ごとの着せ替えができるほか、戦う際にはペアリングを通じてその力を貸してもらえる。麻宮アテナ、ユリ、クーラ、シェルミー、レオナ、ローズといった『KOF』ギャルズに加え、今回は『月華の剣士』の一条あかり、『風雲黙示録』のキャロルも参戦! 性質がそれぞれ異なるギャルズの力を駆使して、ダンジョンと着衣を完全制覇せよ!

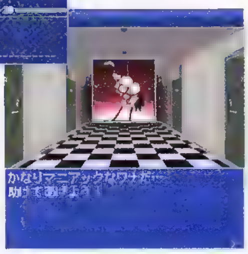


集めた服で、各ギャルズを自分色に染め上げろ! さらに各ギャルの「お願い」も達成して、仲良くなれれば完璧だ。

ダンジョンで衣装を集めろ!

ネタ満載のやりこみRPG!





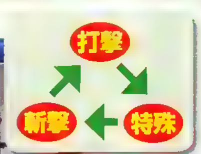
ツッコミどころ満載の敵キャラに加え、各所に盛り込まれたネオジオファン必見のマニアックネタの数々。さらに各ギャルの好感度による、マルチエンディングもあり。全部見ねば!!

ライターちくわの 着衣コンプリートガイド

ギャルズの衣装を入手するには、とにかくダンジョンの各層を歩くしかない! 「お願い」も引き受けつつ、根気よく歩き回るべし。

問題となるのは、避けて通れないボス戦。ボスは強敵ぞろいだが、ボスとこちらが使える技には右図のように属性があり、優位な属性の技で攻撃すれば大ダメージとなる。ボスの属性は見た目で判断できるので、勝てない場合は有利になるよう、力を借りるギャルを変えてみよう。





好みのギャルと一緒に戦いたい気持ちも分かるが、ボス対策として三属性の技を用意しておこう。

往年の名作格ゲーから人気キャラがTシャツに!

『KOF'95』から不知火舞、『真サム』からチャムチャムとナコルルが、当時のイラストでTシャツ化! 懐かしさとデザイン性が両立したこの逸品、東京ゲームショー2010で先行販売されるぞ!



製品概要
不知火舞/チャムチャム/ナコルルTシャツ
発売日:9月末　発売元:株式会社コスパ
サイズ:S/M/L/XL　カラー:2種　価格:各3,045円(税込)
お問い合わせ先:コスパ通販センター(平日10時～17時)
03-3770-3699　http://www.cospa.com/

広報さんが聞いたり語ったり 第17回 yuzukoの部屋

SNKプレイモア広報のyuzukoさんのコーナー。今月は助手のボケ子さんとの楽しい掛け合いでおなじみの、あの博士が登場!



この猛暑の中、皆さんいかがお過ごしでしょうか? 声優の市来さんも猛特訓中の「闘劇'10」決勝が待ち遠しいです。今回は『KOF 2002UM』を担当されたネオジオ博士にお越しいただきました。

「みなさんこんにちは。『98UM』に続き今回『2002UM』が闘劇種目に選ばれるなんて大変光栄です! ぜひみなさんの熱気あふれるパワーで今年は思い出に残る"KOFの夏"にしちゃいましょう!」

アツく燃えるに違いないですね! 今年は幕張メッセだから会場を間違えたらダメですよ」

「あ、てっきりディファ有明かと……という事は東京ゲームショウと一緒に開催されるんですね。これはもう当日はリアルタイムで博士ブログを更新しないと!」

不定期と言いつつも、毎週更新の「NEOGEOこそわが人生」というあのブログですね?

「あ、はい。NEOGEOにまつわるいろいろな思い出や当時世代の人であれば共感できる様な内容など、つらつらと書かせてもらってます。まだ見た事が無いという方はぜひ! コメントなどもあわせてお願いします!」

NEOGEOファンにはストライクなトピックばかり。これぞ博士のライフワーク! ぜひチェックしてみてください。

http://neogeomuseum.snkplaymore.co.jp/blog/

今月のゲスト
ネオジオ博士



"ネオジオ研究所"所長。所員ともにネオジオに関する研究にいそしむ。主な担当ゲームは『KOF98UM』、『KOF2002UM』など。

アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー　第十六回

ASW風林火山

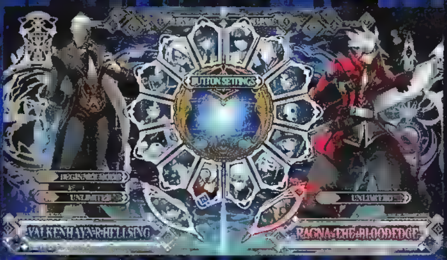
今回は待望の『ブレイブルー』最新作の特報をはじめ、増ページで関連情報を大放出！　今後もその動向から目が離せないぞ！

特報!!

アーケード版最新作、ついに始動!!

闘劇'10や家庭用の新キャラ追加配信により、ますます盛り上がっている『ブレイブルー』シリーズ。その最新作『コンティニュアムシフトII』の情報をキャッチ！　家庭用で使用可能となっているミュー、マコトに加え、9月末に配信されるヴァルケンハインも使用可能とのこと。バランス調整やさらなる追加要素も気になるが、まずはヴァルケンハインを紹介するぞ！

ブレイブルー　コンティニュアムシフトII
- ■メーカー　：アークシステムワークス
- ■ジャンル　：2D対戦格闘
- ■操作方法　：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日　：今冬発売予定
- ■使用基板　：TAITO TypeX2（予定）



かなりにぎやかになってきたキャラ選択画面。家庭用ではUnlimitedバージョンも用意されている（アーケード版では使用不可能）。



打撃技と人狼の力のコンビネーション！

人間状態では突進技や連続入力式の蹴り技、左写真の中段肘打ちなど、力強い打撃技が目立つ。半狼状態で無数の蹴りを放つディストーションドライブもあるようだ（上写真）。

アルカード家執事にして六英雄の一人がその腰を上げる!!

家庭用では9月末に配信予定のヴァルケンハインは、レイチェルが当主を務めるヴァンパイアの血族「アルカード家」に、先代のころから仕えている老齢の執事。かつて人類を襲った脅威「黒き獣」を退治した六英雄の一人でもあり、執事として非常に優秀なだけでなく、深い知識を併せ持つ。

意のままに狼へと姿を変えられる人狼であり、その戦闘スタイルが今から楽しみだ。



狼へと姿を変えて闘え！



Dボタンを押すと狼へと変化。ヒートゲージ上部の小さなゲージが、変化状態を維持できる制限時間のようだ。

ドライブ能力　ヴェーア・ヴォルフ

人狼であるヴァルケンハインのドライブ能力は、その姿を狼へと変化させるもの。狼状態ではすさまじい速度で移動できる上、独自の通常技や必殺技を持っているため、人間状態とはまったく異なる戦闘スタイルになりそうだ。狼状態から人間状態へと戻ることもできるため、狼状態をいかに活用するかがポイントになるだろう。

狼状態には専用の技が！



狼状態には専用の技が用意されており、人間状態とは性能が異なる。右写真は突進技のようだが、その性能は果たして!?

攻撃から狼変化の流れも！



人間状態の必殺技からDボタンを押すと、狼に変化しつつ突進できる。さらなる連続技や連係の発展が期待できそうだ。



眠れる戦狼

ヴァルケンハイン＝R＝ヘルシング

今度のドラマCDはシリアス路線！ 出演声優アフレコインタビュー

"ぶるどら"から一転、確率事象（コンティニュアムシフト）外の物語をつづったドラマCDが登場！　今回はアフレコ直後の皆さんにお話をうかがいました。



BLAZBLUE ドラマCD
THE WHEEL OF FORTUNE
～運命の輪～
ゼネラルディレクター／シナリオ原案：モリ トシミチ（アークシステムワークス）
シナリオ：赤尾でこ
発売元：ティームエンタテインメント
発売日：9月8日予定
価格：3,150円（税込）



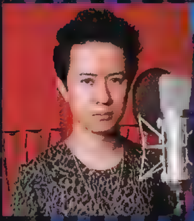
ハザマ役：中村悠一

まさかこんなにしゃべらせていただけるとは……というのが最初の感想ですね。テルミに変化していく流れや変化後などをぜひ楽しんでいただいて、「こいつむかつくなぁ」と思っていただければ私の勝ちです。本編のストーリーを補完できる内容になっているので、ぜひ楽しんでくださいね！



レリウス役：諏訪部順一

比較的つかみやすいキャラでそれほど苦労はしなかったのですが、激昂することはない、感情表現の少ない人物ですので、全般的に抑え目で演じました。頭からラストまで、物語の流れを楽しんでいただくのが一番かと思います。引き続き『ブレイブルー』の世界を応援していただけるとありがたいです。



ラグナ役：杉田智和

約1年ぶりのドラマCD、お待たせしました。小説版も含め、熱い展開になっています。今回はシリアス路線ですが、ギャグ、シリアス、すべて含めて『ブレイブルー』の世界感です。自分も今後が気になります。あまり構えずに、素直に作品を楽しんで下さい。今後とも『ブレイブルー』をよろしくお願いします。



ジン役：柿原徹也

シリアスなお話でしたので、久しぶりにガチンコの芝居の楽しさが味わえました。ジンはいつもクールなキャラなのですが、ヤヨイとの会話の中で人間らしい部分が引き出されるシーンがあり、演じていて「こういう一面もあるんだ」「こんな声も出るんだ」と自分でも驚きました。ここはぜひ聞いていただきたいです。



ν-No.13-役：近藤佳奈子

今回ノエルが出てこないのは寂しかったのですが、その分ニューでしゃべらせていただきました。気難しい子で感情の起伏がすごくあるので、それが少し苦労したのですが、演じていてすごく楽しい役でした。ぜひ聞いていただいて、より『ブレイブルー』を深く知っていただければうれしいな、と思います。



マコト役：植田佳奈

ハザマ大尉との上下関係や普段の会話などが、初めて出てきたのが楽しかったです。マコトは今までギャグパートが多かったので、どこまでまじめにしていいのか、そのバランスに苦労しました。それと、ジンのモノマネのシーンがありますので、そこに期待していただければと。本人（柿原さん）からダメ出しも入りましたし（笑）。



ツバキ役：今井麻美

ツバキはシリアス路線が似合うので、真骨頂といえるシーンが詰まっています。自分でも早く聞いてみたいのが、ジン、ラグナとのバトル、そしてハザマの非道な空気感。これは本当にすさまじく、私も演じやすかったです。ラストは大変なことになってしまうんですけど……。これ以上いうとストーリーが分かってしまうので辛いです（笑）。

『BBCS UNLIMITED』AMショー出展決定！

今回紹介した『ブレイブルー　コンティニュアムシフト　アンリミテッド』が、9月9日（木）～11日（土）（一般公開は11日のみ）に幕張メッセで開催される第48回アミューズメントマシンショー、タイトーブースにて出展されることが決定！　新バージョンおよびヴァルケンハインをいち早くプレイできるこのチャンス、ファンならば見逃さずに足を運ぶべし！



ゲーム以外の展開も続々リリース！

上で紹介しているドラマCDのほかにも、さまざまな展開を見せている『ブレイブルー』。8月6日からはWEBコミック「ブレイブルー キメリカル コンプレックス」の連載がスタートし、8月20日にはラグナと黒き獣の戦いを描いた小説「ブレイブルー フェイズ0」が発売されている。重厚な世界観をより深く楽しむためにも、ぜひチェックしておきたい。



上イラストのWEBコミックは、ファミ通.comの無料コミックページ「ファミ通コミッククリア」にて、月1回更新で配信中。右表紙の小説は、富士見書房より672円（税込）で発売中だ。どちらも見逃すべからず。



ぶれいぶるーまんが 略して ぶるまん

超電磁メイドさん



有馬七助

あの"ちまき"がアクションゲームの主人公に大出世!!





2ボタンという簡単操作ながら、奥の深い作品とのことだ。

本誌『GGX』シリーズファンコーナ「アソシエイション・イグゼクス」のマスコットキャラとして2004年に誕生したちまきが、ニンテンドーDS用ゲーム『フロジャンプ!!』の主人公に！　DSiウェアにて9月1日配信開始予定なので、本誌読者の方々はぜひ！

今回紹介したドラマCDと出演声優の寄せ書きサイン色紙を、それぞれ2名様にプレゼント！　ご希望の方はP003を参照の上ご応募ください。

EXAMU-EXTRA! Vol.16

エクサム エクストラ！

今月はペトラ様の麗しきイラストに始まり、高重校長のコラムやアルカナハートモバイルの情報をお届け。闘劇＆東京ゲームショウにも注目です。

読者の要望をイラスト化！ ギャラリーEX



ILLUSTRATED BY さいとーさん 日本全国残暑ですね～！ こんなに暑いとペトラのスカートが白い日傘に見えてきても不思議じゃないですよね？ ね!?

エクサムスタッフよもやま話 開発リポートEX

闘劇記念！ アルカナハートを振り返る

校長 気が付けば『アルカナハート』が4年連続で闘劇選出、本当にうれしいことだよ。

ゆーま 決勝大会、楽しみですよね！

校長 『1』開発当初はここまで続くなんて考えもしなかったな。スポンサーの「メ○ブラみたいなゲームよろしく」の一言で始まったんだよ。

ゆーま ぶっちゃけてますねー。

校長 あのときは制作途中で開発資金が尽きて、現場は大荒れだったんだよ。当時のスタッフがすごく頑張ってくれて、何とか完成までこぎつけたんだけど、マスターアップのときにはほとんど人が残ってなかったんだよね。

ゆーま セキララですねー。

校長 初回のロケテストにはあまり人が居なくてね、ヒットするなんて思えなかったよ。でも、プレイヤーの一人がブログに書いてくれたおかげで一気に話題が広がって。あのブログが無ければ、ここまでヒットしなかっただろうね。あのブロガーには謝礼を贈りたい気分だよ。

ゆーま 本人から連絡来ちゃいますよ。

校長 闘劇'07では予選中に有償バージョンアップを実施し、本当にいろいろなところに迷惑をかけてしまいました。申し訳無いです。

ゆーま クレームもたくさんいただいたと聞いておりますー。

校長 続編はまさか作るなんて思ってもなかったしスタッフもバラバラだったから、会社設立からスタッフ集めとエクスボード開発を同時進行。途中で病気で倒れちゃったりね。

ゆーま へぇー大変だったんですねぇ。

校長 『2』の闘劇選出を知ったときにはまだエクスボードで動いてなかったので、本当に稼働が間に合うかすごく不安だったよ。AOUショーの前日すら、まともに動いてなかったからね。ホント、完成したのが奇跡だよ。

ゆーま あのときはせりPも林Dも寝ずに働いてたって聞きました。

校長 闘劇'08は当日予選から勝ち抜いたリリカが優勝。あれには胸が熱くなったね。

ゆーま すごかったですよねー。

校長 闘劇'09は女性プレイヤーが決勝戦まで残ってたんだよね。応援してたんだけどね、惜しかったな。優勝チームのあかねは前夜祭の大会から無敗だったらしいね。

ゆーま すっごい！ ですよねー。

校長 『3』はさすがにネタが無くて困ったんだけど、スタッフが頑張ってくれたおかげで完成度はシリーズで一番いいと思ってる。こんなにキャラ数が居て、決勝大会に全キャラ出場するなんてすごくない？ 毎年闘劇決勝大会には行くんだけど、今年もとても楽しみ。

ゆーま どんなドラマが生まれるのかワクワクしちゃいますー。それでは、最後に読者に一言お願いします！！

校長 制作中は苦労がいっぱいだったけど、『アルカナハート』は本当に皆さまから愛されてるゲームだと思う。これからも闘劇に選ばれるようなゲームをリリースしていきたいので、応援よろしくね。

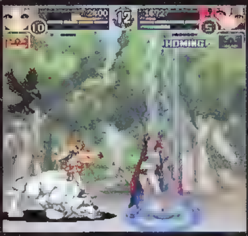


エクサム広報 ゆーま
台東区在住のエクサム期待の新人広報！ よい子のみんな、9月19日は幕張メッセで僕と握手！ 今日も一生懸命お仕事させていただきますー！

アルカナハートモバイル更新情報！

本誌読者にはおなじみの携帯アプリ『カード・オブ・グローリー』。9月の新規追加キャラは、なずなとリリカの二人とのことだ。なお、サイトでは毎月、赤賀博隆氏による描き下ろしイラストカレンダーを配布中。同じ絵柄のレアカードがもらえるスタンプラリーも月2回開催しているので、ぜひチェックをば。

アクセスはこちら！



クリティカルハートの封呪・鳴神も再現。はやた、ふすみとの連携攻撃はあるのか？



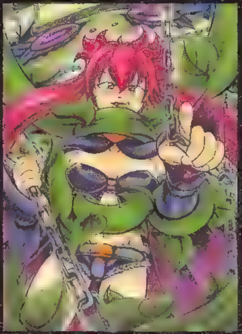
リリカのパートナーといえば頼子。書き下ろしのストーリーにも期待。

祝！ 闘劇'10FINAL全キャラ出場!!

店舗予選が終了し、後は決勝大会を残すのみとなった闘劇'10『アルカナハート3』。今回も各キャラを愛するプレイヤーの皆さんの頑張りにより、全キャラの決勝大会出場が達成されました！ しかも闘劇'10と併催される東京ゲームショウでは、アークシステムワークスブースにて家庭用『アルカナハート3』が出展されるとの情報が！ 9月18日～19日（アルカナハート3の決勝大会は19日）は幕張メッセに急ぐべし！

闘劇'10FINAL出場者数

6人	ペトラ
5人	ヴァイス
4人	はぁと、このは、エルザ、あかね、シャルラッハロート
3人	美凰、リーゼロッテ、キャサリン
2人	冴姫、神依、ゼニア、クラリーチェ、アンジェリア
1人	舞織、リリカ、頼子、きら、フィオナ、ドロシー、なずな、えこ



（[illegible]）☆以前のイラストコンテスト宛の作品ですが、流行を先読みしていた!? 関連記事は113ページにて。



グレフ×アルカディアが贈る

月刊Grev通信

ゲッカン グレフツウシン

今号では、先月に引き続き「旋光の輪舞DUO」のキャラクター制作秘話を公開。今回紹介するのは、「DUO」で個性的なメンバーを迎えてリニューアルしたG.S.O.の面々だ。

主要開発スタッフに聞く! 「旋光の輪舞DUO」登場人物裏話 G.S.O.編



ペグ・チャンポ

DIRECTER'S COMMENT

前作と比べて、性格的にはほぼ変わらないものの、若干の成長が見られる……そう思われるように心がけました。チャンポを始め、前作G.S.O.組については、前作のゲーム中に語られなかった部分(時系列的にルキノ保護～身柄を奪われるあたり)として、ゴディヴァ内派閥の対立に巻き込まれる話をメインに考えていたのですが、そうなるとランダーが一切登場しない話になりかねないので、エッセンスだけ活かしつつ、「ニューG.S.O.」を見せる方向になりました。今となっては、もう勝手に動いてくれるキャラの一人になりましたが、恋愛とかそういった話にならない&思い浮かばないという点において、彼女の将来(主に婚期)について心配している昨今です。

DESIGNER'S COMMENT

基本的にチャンポは成長しつつも、あまり変わってない、変えないというスタンスでのデザインになっています。前作ではパンツルック的な要素があったんですが、企画当初プレイヤーキャラの女子率が前作よりも低かったので、相対的に1キャラごとの女子度を上げるというのと、キャラクターの成長、女らしさの自覚という部分を込みで今回はスカートにしました。



ツィーラン

DIRECTER'S COMMENT

ツィーランは、前作の段階で自身の心の傷に、完全ではないにしろある程度の決着を付けた……ということもあり、今作ではどうしようか非常に悩みました。当初はパートナーキャラへの転向も考えたのですが、櫻子さんがその枠に収まっていることもあり、とりあえずどうするか考える前にプレイヤーキャラとしてしまいました。その後ディクシーの誕生や、本郷、アレクさんなどの加入もあり、男の子としての成長を素直に描こうとなった次第です。その方針が決まれば、最初の難産はなんだったんだろうと思うくらい、シナリオ作成には苦労しなかったキャラですね。

DESIGNER'S COMMENT

チャンポと同じく当初は変えない方向で考えていたのですが、前作でのチャンポのコンセプト「脱いだらパイロットスーツ」を適用してみようと思い今回のデザインになりました。女性をベースに男性を造り出した実験体というデザイン上の設定をしていたので、女装の「男の娘」とも少年の泥臭さを全面に出す「ショタ」とも違う、ツィーランのスタンスを追求しました。シナリオ的な面で言うともう役割としてはほぼ完結していて、『DUO』に登場するかも微妙なラインでした。なので完全にマスコットとしてのデザインです。



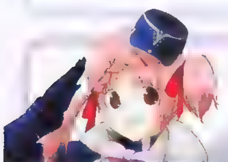
ジャスパー・ヒルキット・本郷

DIRECTER'S COMMENT

本郷はかなり難航したキャラクターで、私がイメージするキャラクター像と曽我部君のキャラデザインがなかなか一致しませんでした。いろいろ議論しているうちに今のポジションに落ち着いたのですが、このキャラは、そういった考え方の違う二人のやり取りがあったおかげで、誕生したキャラなんだろうなぁ、と今では思います。モデルは……あるにはあるのですが、もうまったく面影がないのでカット(笑)。360版ストーリーモードでは展開上、結構真面目に見えますが、普段はおやっさん(アレッサンドロ)によく怒られています。

DESIGNER'S COMMENT

マルヤマさんから「武道とか、そういうマニアックな趣味をもつ人」というオーダーがあり、そこに加えて「自分しか見えていない、コスプレ好きのエリート刑事」というイメージで描きました。コードネームは「アキバ刑事」。見た目的に前作のカレル的なポジションのキャラにするというデザイン上の制約を設けていたのですが、カレルに負けないキャラ付けが必要だったので小ネタを仕込みやすい、突っ込みどころの作りやすいデザインになっています。小野さんの演技もハジけていてお気に入りです。



ディクシー・デュティユー

DIRECTER'S COMMENT

ディクシーは、G.S.O.の中では唯一のデザイン先行で仕上がったキャラクターです。「お、マスコットキャラ系が来た!」ということで、よりツィーランの成長方向に促す、という点でG.S.O.の関係に変化をもたらす結果となりました。ディクシーのモデル……というか元ネタは、ドラマ『刑事貴族3』のサブキャラ婦警(しのぶちゃん)。分からない多数の人ゴメンナサイ。この子は日常系の話で活躍できるキャラクターなので、今後360版のダウンロードコンテンツでの活躍にご期待いただければと思います!

DESIGNER'S COMMENT

チャンポの相棒キャラですが、相棒というよりは何だか子分になりました。チャンポのコスチューム案の一つにだいぶ若々しいものがあり、そこから今のディクシーの原型が出来上がりました。そもそもどういうキャラにするかで悩み、男子にする案もあったのですが、あまりチャンポにロマンスは似合わないか? と思い現在の形に落ち着きました。結構いろいろいじれるキャラのハズなので、もう少し活躍の場所がほしかったですね。



三条櫻子

DIRECTER'S COMMENT

360版のストーリー中では主役級の位置付けです。『DUO』を作成開始する前、前作の時から考えていたのが今回の"櫻子プロット"でした。360版のストーリーモードを見てもらった人ならご理解いただけると思うのですが、実は櫻子は最初プレイヤーキャラとしての登場を考えていませんでした。彼女が戦うフィールドは別の場所になった、というのが前作終了から今作にかけての方向性だったため、パートナーキャラになるのは必然、と。なので、プレイヤーキャラとしての再登場にはかなり悩みました。結果、Ver.2.00で復活、という形になりました。

DESIGNER'S COMMENT

当初、隠しキャラという話は無かったので完全に引退した人のイメージでデザインしてしまい、ちょっと個人的にテクニカルな部分で後悔の残る感じになってしまいました櫻子さんです。基本的には前作イメージのほぼ延長でマイナーチェンジに留めています。もしも最初から隠しキャラ、後々プレイヤーキャラになるという話を聞いていたら、もう少し現場仕様の感じになっていたかもしれません。



アレッサンドロ・ジラルディーノ

DIRECTER'S COMMENT

新キャラ……なのですが、前作でルキノが捕まったあたりで、櫻子からの依頼でしぶしぶ捜査をする刑事、という裏設定がありまして、その人物を登場させよう! と考えたのが、このキャラクターです。櫻子と旧知の仲ということで新部署設立のバックアップなどもしているのですが……。定年間近(※)の刑事が、自分の正義と立場を天秤にかける苦悩、というのをもう少し掘り下げたかったのですが、本筋から外れるので断念した次第です。モデルはドラマ『西部警察』の木暮課長と二宮係長を足して2で割った感じ。ご覧の通り、G.S.O.の面々はすべて刑事モノ縛りで作成しています(旧メンバーも)。

DESIGNER'S COMMENT

前作では存在しなかった、お爺ちゃんキャラです。お爺ちゃん……というほどの年齢でもないのですが。せっかく出すのだから愛されるキャラを! ということでいろいろデザイン案を出しました。マルヤマさんに選んでもらったものもあったのですが、リアルな中年臭がし過ぎて逆にデザイナーサイドの受けが極端に悪く、もう少しかわいげのあるビジュアルにしましょうということで現在のデザインに決まりました。

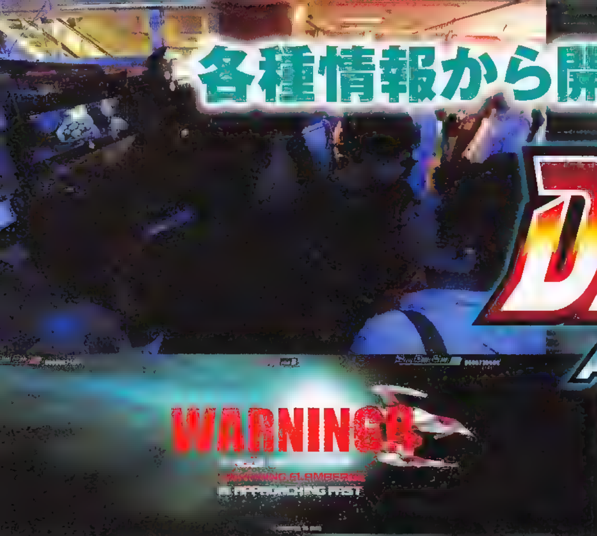
(※この世界では50歳あたりを定年としています)

グレフ質問箱 本コーナーでは、グレフのスタッフの方々への質問を受け付けています。題材はグレフ作品に関連していれば何でもOK。プレイ中に気になった点があれば、以下のあて先までお手紙をお送りください。本誌付属のアンケートはがきの自由欄にお書きいただいてもOKです。あて先:〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部 グレフ質問箱係

各種情報から開発インタビューまでを一挙掲載!!

ダライアスバースト アナザークロニクル

DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE



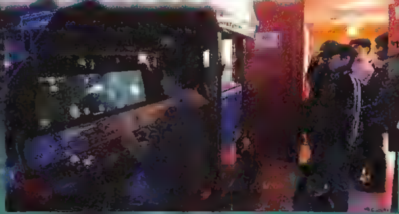
大反響だった秋葉原での公開ロケテストも無事に終了し、ようやく全貌が見え始めたシリーズ最新作『ダライアスバースト アナザークロニクル』。今月は各種イベントのリポート記事に加え、鋭意作業中の開発スタッフへ突撃インタビューを敢行！ それらの中で新たに判明した、ゲームシステム部分も詳しく解説していくぞ!!

ダライアスバーストアナザークロニクル
■メーカー：タイトー
■ジャンル：シューティング
■操作方法：1レバー＋3ボタン（×4シート）
■発売日：2010年冬稼働予定
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESYS

 Text：[illegible]

“伝説復活”へ向けた前夜祭として世代を超えたファンが大集結!?

夏本番な炎天下の8月7日～8日、秋葉原Heyにおいて事前告知されていたロケテストが開催された。話題騒然の専用筐体をひと目観ようと集まったファンの数は、ギャラリーも含めると初日だけでなんと300人以上!? 各メディアで大々的に事前告知されたとはいえ、シューティングのロケテストらしからぬ人数に「ダライアス」シリーズの知名度を再認識。まさに、「伝説復活」へ向けた前夜祭として、期待を寄せるファンの熱気が伝わったロケテスト会場となっていた。





開店待ちの列は……150人以上!?

ロケテスト初日はお盆休み前の土曜日にも関わらず、幅広い年齢層のプレイヤーたちが来場。ちなみに記念すべきロケテスト第一号のプレイヤーは、早朝の5時過ぎから並んでいたとか。



おなじみのボスも、武装を換装して登場!! ド派手なバーストカウンターは、タイミングを[illegible]中とのこと[illegible]。



深海魚デメニギスがモチーフの新たなボスも実装済み。厄介な攻撃パターンが多く、初見でのノーミスは難しそう？



筐体周辺は見渡す限り人・人・人の大盛況!?

[illegible]の様子。設置作業に[illegible]した開発＆店舗スタッフ、[illegible]プレイヤーの皆様、暑い中ホントにお疲れさまでした。

TAITO LIVE! 収録現場リポート!



この「TAITO LIVE!」とは、タイトーが公式にネット配信している情報番組。視聴者参加型の生放送番組だが、過去放映の動画も視聴可能なのでチェックするべし！

第1回～第3回までの録画動画も絶賛配信中!

http://www.ustream.tv/channel/taito-live/

ロケテスト前日に放映された第3回「DARIUS特集」は、収録現場を海老名にある開発部署へ移しての生放送！

放送直後から同時配信の予定だった「ニコニコ生放送」でシステムトラブルが起こるなど、波乱の幕開けとなったが……、軽快なMCとともに番組自体は滞りなく進行。過去シリーズ作品を交えたダイジェストに加え、本邦初公開となる最新作のプレイ動画などが披露された。放映中盤には本作プロデューサーと弊誌猿渡を交えた最新作の解説となり、試作段階の段ボール製モックアップを大公開(笑)。さらに放映終盤では、名物コーナー（？）ともなった和田社長が生放送へと乱入！ 必見の開発裏話などを披露してくれた。



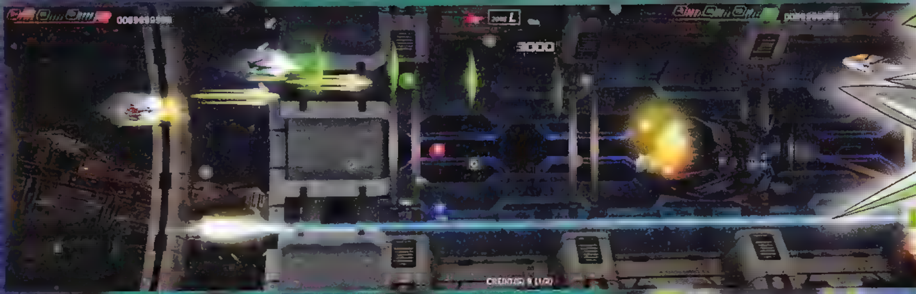
「『ダライアス』はタイトーの意地」とは和田社長のお言葉。気さくなトーク[illegible]



社内の納涼祭も同時開催されており、100インチのプロジェクターでロケテ版を設置!? うらやましい限りだ[illegible]



「ダライアスバースト アナザークロニクル　特製ボールペン」を3名様にプレゼント!! ロケテスト会場でアンケート回答者に対して、先着順でプレゼントされた「シルバーホークにアイアンフォッスルが迫ってくる」特製ボールペン。そんなファン垂涎の限定アイテムだが、今回は読者プレゼント用に広報担当者から無理矢理ゲット!? 3ページに掲載された応募番号を明記して、巻末のアンケートはがきでドシドシ申し込んでほしい。





"FORMULA"
Silver Hawk Burst TYPE-3

最新作で新たに登場した機体"フォーミュラ"は、攻撃性能に特化した中〜上級者向けの機体。パワーアップする毎に射程が短くなり、敵機に接近しなければならないデメリットがある半面、高速連射しても弾切れしない優れたダメージ効率を誇るタイプなのだ。

GAME MODE シリーズを踏襲したゾーン構成 オリジナルモード

ロケテストで公開された従来型のプレイモード。難易度別に分岐する全3ステージをプレイ可能。

『ダライアス』シリーズを踏襲したモードで、各ステージのクリア後におなじみともいえるゾーン分岐が存在。従来のシリーズと大きく違うのはスタートゾーンが3カ所存在すること。それぞれイージー／ノーマル／ハードと、難易度別に用意されたA／B／Cゾーンを選んでからのスタートとなる。全体としてゾーン数はコンパクトになった印象だが、実際に専用筐体でプレイした後の満足度は本物。



ゾーン道中から設置バーストを前提としたラッシュ地帯のオンパレード！『魚群をイメージした（開発者談）』大量の敵機が配置され、ロケテスト版で確認できた「スコアレート」もあっという間に最高倍率に達する。



下のゾーンを選ぶほどにゲームの難度が高くなる。重複したゾーン＆ボスが減ったことで、難易度ごとに新鮮な気持ちで楽しめるようになっている。

徹底解析 気になるプレイ感覚はどんな感じ？ 筐体インプレッション

特筆すべきは、やっぱり没入感の高さ。構造上、ディスプレイが奥まった位置にあり、暗闇の中に浮かび上がった雰囲気は絶妙！　音響周りはどう聞こえるか気がかりだったが、ヘッドフォン未使用でも周囲の雑音が聞こえない点も◎。（伊勢猫）

ツインスピーカー&LED



コックピット内部の画面上部に、ステレオスピーカー×2個とLED照明をマウント。ボス登場などの演出時に点滅して雰囲気も盛り上がる。



開放型のコックピット筐体で、プレイヤー視点ならハーフミラーの繋ぎ目もまったく気にならないレベル。ちなみにシングルプレイをする場合であれば、画面全体が見通しやすく背もたれ付きの2Por3Pシートが個人的にオススメだ。

ヘッドフォンジャック



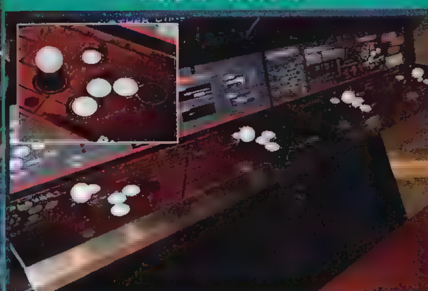
携帯音楽プレイヤーのイヤフォンも使用可能な標準サイズ。1P＆2P側と3P＆4P側に2カ所あり、音量調整はボタンで自由に調整できる予定。

ボディソニックシート



ボディソニックが内蔵されたベンチシートは、標準的な成人男性が四人同時プレイしても窮屈さを感じないサイズ。効果音などと連動した腰の下から突き上げる重低音の振動は、まさに専用筐体でなければ体感できない贅沢な仕様だ。

コントロールパネル



1レバー＋3ボタンのコントロールパネルは、メンテナンスを考慮した汎用タイプを採用。ロケテストの段階では、内側から左右反転／ショット＆ボム（フルオート）／バーストのボタン配置だった。



DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE

伝説復活の仕掛け人たちへ突撃取材!!

開発スタッフINTERVIEW

STAFF PROFILE

プロデューサー
針谷 真
Makoto Harigaya
●本プロジェクトの取りまとめ役に抜擢された本作のプロデューサー。家庭用『電車でGO!』シリーズの移植を経てアーケード部門へ移籍。キッズカードゲームなども手掛けてきた。

ゼネラルプロデューサー
國澤 仁
Hitoshi Kunisawa
●ゼネラルプロデューサーという立場から、アーケード部門の全体を統括。各プロジェクトのプロデューサーと連携し、作品をまとめあげる。

タイトーの意地が生み出した新たなる銀翼が紡ぐ伝説

──「伝説復活」とも銘打たれた『ダライアス』シリーズの最新作ですが、業界騒然となった本作の企画が立ち上がった詳しい経緯についてお願いします。

國澤　企画の立ち上げ自体は意外とスッキリしていて、すでにゲームを卒業してしまった人、ライフスタイルの中でゲームセンターへ来なくなってしまった人、そういった方たちを呼び戻すのが『ダライアスバースト アナザークロニクル（以下、ダラバーAC）』の企画コンセプトです。この部分を会社の上層部にも汲んでいただけまして、ちまたで思われているほど企画の立ち上げで苦労した覚えはありません。確かに一部で指摘されている通り、アーケード市場だと既存のシューティングはビジネスモデルとして成り立ちづらい。そういった現在の状況に対して、タイトーとしても何とか一石投じたかった部分も大きかったんじゃないかと、いまでは思っています。

針谷　単純に「『ダライアス』シリーズ復活！」というだけだとかなり難しかったと思います。やはりどんなプレイヤー層を狙っているのか、ここの部分を明確にしたのが大きかった。単純に企画を通すハードルとして考えれば、PSP版『ダライアスバースト』のほうが遙かに高かったんじゃないかと思います。

國澤　一貫したタイトーの姿勢として、業務用はプレイヤーだけでなく、オペレーターにも喜んでもらえるモノを開発することが重要なんですよ。店舗からお客さんの足が遠のいてしまった現状で、メーカーとしていかにお客さんを呼び込めるか。そういったアプローチの一つとして、いろいろな仕掛けを盛り込んだタイトルが『ダラバーAC』なんですよね。

──先日、秋葉原で開催されたロケテストの盛況ぶりを見る限り、狙い的中といった感じでしょうか？

國澤　情報公開の直後からツイッターでも「久々にゲーセン行くかっ！」みたいなコメントをいただけたのはうれしい限りです。だからこそ、いま僕たちは『ダライアス』の亡霊に取り憑かれないように気をつけないといけない（笑）。それぞれが持っている『ダライアス』のイメージにあまり囚われ過ぎてしまうと、目指していたところへ辿り着けなくなってしまう可能性も考えられるワケですからね。

針谷　作り手としても正直、「今のご時世、業務用シューティングは駄目だろう……」という想いがあったときもありましたが、ターゲットを絞り込むことで十分にいけるんだなといった手応えを感じています。

國澤　やっぱり『ダライアス』のお約束をすべて実装した筐体だからこそ、プレイヤーにサプライズを提供できると思っています。コレが汎用筐体だったら、ここまで大きな反響も無かったんじゃないかな。

針谷　とはいえ、『ダラバーAC』の企画を通した段階でいろいろな宿題もいただきまして……。プレイヤーの満足度はもちろんですが、どうやって筐体が設置された店舗を盛り上げていくのか？　この部分は本作のコンセプトにも絡む「クロニクルモード」で、今後お見せしていければいいなと思っています。

お約束を実装した筐体だからこそ、プレイヤーにサプライズを提供できる（國澤）



PLAY RULES　プレイヤー間で残機をシェア？ シングル&マルチ

シングルプレイだけでなく、多人数のマルチプレイも可能。それを生かした専用システムとは？

一見すると二～四人同時のマルチプレイは、ありがちな多人数プレイだと思われがちだが、残機シェアなどのマルチ専用システムが用意されている。中でも象徴的なのは、複数機体でバースト軌道を交差させると発生する「バーストリンク」。その威力は単発バーストとは比べものにならず、厄介なボス戦も短時間で終わらせてしまうほど。さらにパワーアップアイテム争奪戦の防止策として、取得した地点から一定範囲に取得効果を得られる光の輪が残るなど、細かなところまで配慮が行き届いている。



なお、シングルプレイの場合については、既存のシューティングゲームと同じ感覚でプレイ可能。つまりのところは、「自機ストックを一人で消費&アイテムも一人占め」な状態だと考えてもらって間違い無い。

●ストックのシェア●

多人数マルチプレイは、一般的に人数分のクレジットが必須だが、ロケテスト版では、「残機のストックをプレイヤー間でシェアする」システムが採用されており、1クレジットで三人までの同時プレイが可能。残クレジットがあれば、ストックの追加購入も可能。





画面上部に表示されたストック数は、参加したプレイヤー全員で共有。だれかがミスする度にストック数が減っていく。



ちなみにロケテスト会場では、四人同時のマルチプレイを4クレジット（=ストック×12）で実施。当日は選択不可だったが、4クレジット投入でストックが減らない「残機無限モード」も実装されていた。



英雄ではない一般兵が刻む戦いの歴史における1ページ

――次に「アナザークロニクル」が意味することは？

針谷　サブタイトルにある「Another Chronicle」はダブルミーニングな言葉遊びになっていて、省略すると「AC（アーケード）」になるよう狙って付けた部分もあります。ただ、コンセプトとしてオンライン対応のクロニクルモードが初めにあって、その中で「プレイヤーたちの戦歴が刻まれる」といった意味合いを込めたサブタイトルにしたつもりです。

――では、本作の売りでもあるクロニクルモードの基本コンセプトとはどういったところでしょうか？

國澤　一言でいえば、アーケードコミュニティの新たな提案というか、ローカルコミュニティをネットワークで繋ぐ面白さとでもいいますか。昔よくあったコミュニケーションノートって、ほとんど見なくなりましたよね？　あの手のやり取りとか、店舗に行ったらスコアが更新されていたとか。そういった部分を店舗へ足を運ばずとも、リアルタイムに近い形で共有したいっていうのがベースコンセプトですね。

針谷　もう少し具体的な話をすると、筐体スコアなどがネットワークを介して全国ランキングへ反映されたりもします。例えばスコアが上位にランクインしたエリアなどは、その筐体で特別なエリアとして表示されますが、他店舗のランクインによってランキング外へ押し出されて元に戻ってしまったり……。

國澤　そういった部分も含めて、自分が通う店舗に愛着を持ってもらうというか、人を根付かせて足を運ぶためのモチベーションにしてもらいたいなと。

――ちなみにクロニクルモードが実装されていないロケテスト版で、どれくらいの完成度でしょうか？

針谷　具体的な数字でお答えするのは難しいですが、ロケテストで触っていただいた部分は全体ボリュームでいえば2～3割程度です。オリジナルモードが『ダライアス』シリーズの伝統を踏襲したゲーム構成であるのに対し、クロニクルモードは状況を限定したシチュエーションが多いんです。もちろんゾーンの長さや難易度もオリジナルとは違った形になるので、まったく違った楽しみ方ができると思います。

ぜひとも実際にシートへ座って体感してほしいと思います（針谷）

――続いて専用筐体についてですが、企画当初から初代筐体を彷彿とさせる豪華な仕様にしようと？

國澤　専用筐体の案も何パターンかあったんですが、当初はもっとアップライトに近い形状の筐体だったんですよ。というのも販売コストの面からボディソニックに僕自身が否定的で、そうしたら針谷から「絶対に必要だ！」と力説されてしまいまして……（笑）。

針谷　アーケードでしか遊べない『ダライアス』を作るならば、家では体験できない仕様が必要ですからね。

國澤　あと当初の企画段階では、2Pと3Pをワイヤードのコントローラー専用にするなんて話もあったんですよ。若い世代には「ジョイスティックだけだと触ってもらえないんじゃないか？」といった危惧からですが、逆に年配組から「ジョイスティックじゃないので操作できません」とか言われてしまって（笑）。

針谷　そういった部分も含めて、専用筐体に関してはコンシューマ機では味わえない、ゲームセンターらしい機構を多く盛り込んだとでもいいましょうか。

國澤　針谷から「お約束の部分を入れないと間違いなく響かないだろう」と。それで任せてみたら、筐体コストがいつの間にか積み重なってまして……。

針谷　それに関してはいろいろと怒られましたけれど、大画面は家庭で再現できたとしても、さすがにボディソニックは難しいハズ。さらにコクピット形状の閉塞感をプラスすることで、アーケードらしくて快適なプレイ環境を提供できると自負しています。

――では最後に、正式稼働を心待ちにする本誌の読者へ向けたメッセージをお願いします。

針谷　発表以来、予想以上の反響をいただき、プロジェクトメンバー一同、より良いものにすべく決意を新たにしています。実際に遊ばれた方は分かると思うのですが、ぜひとも実際にシートへ座って体感してほしいと思います。正式稼働までに若干時間はありますが、期待に応えられるように作り込みを続けていますので、どうかよろしくお願いします！

國澤　本作は今のゲームセンターでシューティングゲームを遊んでいる人、ゲームセンターに最近行っていないという人、両方の方に楽しんでいただけるようにと制作しました。『ダライアス』ファンの方には長く楽しんでいただけるのはもちろん、オペレーターの方にも「仕入れてよかった！」と思っていただける製品になるように仕上げていきますので、今後も『ダライアスバースト アナザークロニクル』をよろしくお願いします。

――ありがとうございました。

（2010年8月／海老名にて収録）

GAME MODE　仲間と協力して星系を解放!!　クロニクルモード

ロケテストでは未実装だったミッション形式のモード。「歴史に名を刻む」と銘打たれた内容とは？

サブタイトルにもある「クロニクル」の名を冠したモードで、広大な宇宙全域を戦略マップに見立てて、侵略者であるベルサー軍を撃退していく。具体的には占領下にある星系の拠点エリアを攻略（＝クリア）することで、その星域が開放されて新たな星系がオープンされるといったミッション形式。星系は複数のエリア（＝ミッション）で構成されており、そのすべてを開放することがクロニクルモードの最終目的ともなる。

ちなみにエリアのクリア状況は、基本的に個人データでなく、筐体データとして店舗のプレイヤー全員で共有する。つまり「攻略が難しいようなエリアは、多人数でクリアしてエリアを進める」といった変則的なアプローチも可能。そのクリアデータが筐体ごとに歴史として記録され、プレイヤーは年表に名前を刻むことができる訳だ。



その全貌は明かされていないが、より激しい戦いが予想されるモードだ。オンラインを介して店舗間のスコア争いも激化しそうな予感。

第48回JAMMAショーにて「ダライアスバーストAC」の出展決定！

ロケテスト会場でプレイできなかった『ダライアス』ファンに朗報！　9月11日のJAMMAショー一般公開日にて、クロニクルモードが実装された最新版の出展が決定！　未体験のプレイヤーはぜひとも足を運んでもらいたい。

JAMMAショー開催概要

■開催会場：幕張メッセ　4・5ホール
■開催日程：9月11日（一般公開日）
■開催時間：10:00 ～ 17:00
■入場料金：中学生以上　1000円
http://www.am-show.jp/



クロニクルも体験可能!!

ゲームモードと五勢力を紹介！

戦国大戦 1560 尾張の風雲児

©SEGA

天下布武



※記事中の画面写真や仕様などは、開発中のものです。製品版では予告無く変更される場合があります。あらかじめご了承ください

第二報の今回は、二つの特殊なゲームモードと、武将カードの勢力の情報を公開。AMショー情報や、プレイ体験記にも要注目！

Text カイゼルちくわ

戦国大戦-1560 尾張の風雲児-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：タッチフラットリーダー+トレーディングカード+Xボタン+トラックボール
■発売日：2010年予定
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

『戦国大戦』ならではのゲームモードの詳細

本作には全国対戦や店内対戦などのアーケードカードゲームの定番に加え、別の楽しみ方ができる二つのモードが存在することが判明！　その概要をいち早く紹介しよう。

大戦国モード

全国のプレイヤーと特殊な条件下で戦う対戦モード、それがこの「大戦国モード」だ。従来の対戦ゲームでは、お互い同条件での戦いが常識だったが、このモードでは互いに異なる条件の二つの陣営を、自らの意思で選ぶこととなる。

その大まかな流れは下図の通りで、厳しい陣営で勝てれば見返りも絶大！　同条件の対戦では味わえない、創意工夫が問われる今までに無い独自の対戦が楽しめるぞ。

西軍、東軍のいずれかを選択
●両軍ごとに勝利条件、デッキ条件、戦場の状況などが異なる

全国でのプレイ状況により、各軍で得られる戦功のオッズが変動

↓

対戦
●別陣営を選んだ全国のプレイヤーとマッチング対戦

厳しい陣営で戦えば見返り（獲得戦功）も多い!!

↓

対戦結果によって「戦功」を獲得
●「戦功」はこのモードのみで獲得可能
●「武芸帳」の条件も満たしていくと……？

条件の異なる新感覚対戦！



両軍それぞれの条件は、デッキコストや使用カードの制限など、かなり異なっている模様。独自のデッキ構築が求められる！

攻め続けるか、守り切るか!?

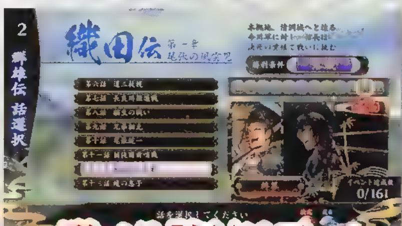


武芸帳の完遂も目指せ！

このモードでのランキング基準となる「戦功」。有利な軍で確実に稼ぐか、不利な軍での勝利を狙って大きく稼ぐか……上位に食い込むには、その見極めも問われる。また、このモードの終了時には追加達成条件の一覧・武芸帳が出現。これを全達成すると!?

群雄伝モード

「群雄伝モード」は一人用のストーリーモードで、有名な戦国物語が追体験できるのは、戦国時代が題材の本作ならでは。逸話ごとに分けられた各ステージをクリアーし、戦史を完成させよう！



織田伝、武田伝、上杉伝と、三つの武家それぞれの戦記が展開！

選べる「伝」は三つ！

壮大な戦国絵巻を自らの手で！



各ステージには、特定の武将カードを使うと発生する特殊なイベントも……。ぜひ史実に沿ったカードを集めたいところ！

五つの勢力に、有名戦国武将が集結!!

本作に登場する武将たちの所属勢力は、五つであることが判明！　サブタイトルにもある通り、織田信長が手勢の4倍とも9倍とも伝えられる今川軍を破った歴史的転換点・桶狭間の戦いが起きた、1560年当時の戦国武将たちが各勢力の特色を有して参戦するぞ。今回はその各勢力の代表格となる、五人の武将カードを紹介しよう！



必殺技「計略」を使う際には、カットインと独自のボイスが展開！新たな姿や声で、戦国武将たちが現代によみがえる！

上杉謙信の計略「毘天の化身」は、自身の武力と移動速度を大幅に上げつつ、兵力を回復する。稀代の戦略家であった謙信らしい、使いどころを問われる技だ！



上杉家

戦国時代初期に栄華を誇った公家武将・今川義元。計略「上洛の幻」は、範囲内の今川家の味方を大幅強化するが、効果中は城に戻れず終了時に兵力が下がる。



今川家

蝮（まむし）の異名を持つ国盗り武将・斎藤道三をはじめ、群雄たちがひしめく他家。道三の計略「蝮の毒牙」は、範囲内の敵の兵力を徐々に下げる妨害計略だ。



他家

戦国の風雲児・織田信長は鉄砲兵として参戦！　強力な銃撃と、効果範囲内の織田家の味方の武力と統率力を強化する計略「天下布武」で、戦場に嵐を呼べるか!?



織田家

戦国最強の武田騎馬軍の長・武田信玄は、自らも馬を駆り参戦。計略「風林火山」は範囲内の武田家の味方の全能力（武力、統率力、移動速度、兵力）を強化する！



武田家

さらなる武将のカットインを公開！

著名なくノ一・望月千代女や上杉軍の名将・柿崎景家、後の天下人・羽柴秀吉、ほかにも有名な武将や忍びなど、さまざまな人物が登場する模様！　美麗なイラストのみならず、画面右端にある特徴的な計略名にも要注目だ。







ロケテ版プレイインプレッション！

今回はひと足早く、本作の「大戦国モード」を体験してみました！　一見難しく見えますが、アーケードカードゲームの腕が初心者クラスの私・ちくわでも、有利な側で戦えば、実力者とも互角以上に渡り合えましたよ！　勝利条件次第で、普段は使わないような能力のカードでデッキを考えるのも非常に面白いです。

カードを手の平で押さえて発動するタッチアクションは、とっさに出せるのが非常に便利。特に鉄砲兵の銃撃は高威力かつ派手で、撃つだけですごく気持ちいい！　この新たな対戦と操作の感覚は、『三国志大戦』とは完全に別物。新鮮な気持ちで一から楽しめました！



下ろせば近道になる跳ね橋などの、面白いギミックも！いろいろ試せて、対戦のたびにワクワクします！

AMショーにもいざ、出陣!!

9月11日（土）に千葉の幕張メッセで開催されるアミューズメントマシンショーに、本作『戦国大戦』も出展されるぞ！　さらにセガのステージイベントでも、本作は大きく取り上げられる。ひょっとしたら最新情報のみならず、サプライズな情報も聞けるかも!?　当日来場した際には、まずステージの時間を調べておき、見逃さないようにしてほしい。

三国志大戦 WAR BEGINS

多くのカードを活用して遊び尽くせ！

8月10日にバージョンアップが実施された本作。今回は最新バージョン『3.591』の変更点リストを中心とした資料集、サンプルデッキ紹介に加え、上位君主に直撃する新コーナーがスタート。今回のお客様は、漢軍使い筆頭の"にっぽりくん"君主だ！

三国志大戦3 WAR BEGINS	
■メーカー	：セガ
■ジャンル	：リアルタイムカード対戦
■操作方法	：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日	：2010年6月17日（稼働中）
■使用基板	：LINDBERGH
■ネットワーク	：ALL.Net

『3.591』変更点＆デッキ指南

Text：スズキド、age

役立つ知識が盛りだくさん！『WAR BEGINS』資料集

最新バージョンの計略変更点を一挙公開！秘伝書の一覧も購入の参考にしてほしい。

『3.591』計略変更点補足

今回掲載している計略＆奥義変更点リストは、『WAR BEGINS』稼働当初から最新バージョンの『3.591』にかけて変更された点を、すべてまとめたもの。また、旋略は「↑」が上向き、「↓」が下向き、「↑↓」が上下共通の変更点を表している。

「旋風の槍術」は移動速度上昇の影響で迎撃を受けるようになり、操作発動時に受けるダメージが上昇。だが、車輪部分の攻撃力上昇はそのままなので、まだまだ強力だ。

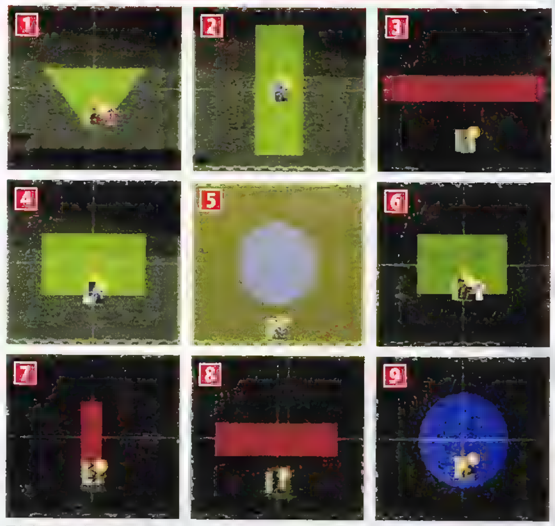
「究極の大号令」は主に効果時間が変更され、基本的な時間は長くなったが、特技によって延長される時間は短くなっている。

「赤い頭巾の囮兵」「空蝉兵召喚」は移動速度が上昇。前者は通常騎兵より速く、後者は通常弓兵より速いので、敵に逃げられにくい。

「天の騒乱」は、武力上昇値の増加に伴って移動速度上昇に必要なコストが低下。対象となる地＆人属性の武将が自身を含めて合計コスト3以上なら、天属性の武将に移動速度の効果が得られる。5枚デッキで3部隊を強化するのが強力だ。

「復興への諫言」は長いため時間を要するが（「流星の儀式」と同程度）、国力が一気に3上昇するように。また、「復興の温杯」は国力上昇の最小値が0に、最大値が3に変更。効果中に1部隊も倒せないと国力が上がらないが、3部隊以上倒せば一気に3上昇する。ただし、どちらも上昇後の国力が4以上になると、0に戻ってしまうので注意。

『3.591』計略範囲ピックアップ紹介



1狼顧連破　2全軍特攻　3大水計　4孔明の大練兵　5春眠の誘い　6陰陽の道術　7錦馬超の閃光　8憂国の水計　9封印の睨み

『3.591』計略変更点

英知の謀略	効果時間延長
荀血の証	効果時間延長
英知の舞い	知力上昇値増加
明帝の勅命	効果時間延長
行け、王平！	武力上昇、車輪状態化、召還位置前方に移動
賢弱の乱	知力上昇値増加
狼顧連破	範囲拡大、「↓」威力上昇
旋略・長槍車輪	「↑」長槍効果上昇
地天共鳴	効果時間延長
魏国の礎	「↑」効果時間延長、「↑」武力上昇値増加
英知の麻痺矢	麻痺矢効果上昇
天照の神託	効果時間延長
仇討ちの覚悟	武力上昇値増加、効果時間延長
地獄からの復活	武力上昇値増加、効果時間調整、城ゲージ回復間隔短縮
瘉遅の乱	効果時間延長
崩射の号令	効果時間延長
首都よりの援軍	回復量増加
英知戦法	効果時間延長
全軍特攻	範囲拡大
あしたのために	効果時間延長
知勇一転号令	効果時間延長
危地の統率	効果時間延長
地勢の透察	効果時間延長
鶏肋	範囲拡大
大水計	効果範囲調整
落日の舞い	攻城速度上昇
隠密戦法	効果時間延長
魏武の強兵	効果時間延長
水計	範囲拡大
戦騎の極意	2部隊掛け＆4部隊掛け武力上昇値増加
破竹の勢い	効果時間短縮
隠密の神速行	効果時間短縮
旋略・寡兵奮激	武力上昇値増加、「↑」効果時間延長
旋風の槍術	移動速度上昇、武力により受けるダメージ上昇
魏はいいところ	長槍効果上昇、効果時間延長
再出撃	復活時の兵力増加
最期の交響曲	範囲拡大、効果時間延長
忠義の援兵	範囲拡大
土竜の猛進	武力上昇値増加
侠者の陣法	「↓」威力上昇
縮地の戦略	効果時間延長
縮毒の乱	兵力減少量低下
長槍の練兵	長槍効果上昇、効果時間延長、兵力減少値低下
天人共鳴	効果時間延長
寡兵の落雷	威力上昇
寡兵戦法	武力上昇値増加
賢毒の乱	効果時間延長
大車輪の練兵	兵力減少値低下
八つ裂き車輪兵	車輪範囲拡大
孔明の大練兵	範囲拡大、兵力減少量低下
師の教え	効果時間延長
蜀への援軍	回復量増加
救護の舞い	回復量増加
精鋭の練兵	兵力減少値低下
天意の目覚め	効果時間延長、車輪範囲拡大
蜀呉の連合攻勢	効果時間延長
戦女の息吹	効果時間延長
精神統一	効果時間延長
天意の導き	効果時間延長
桃園の誓い	効果時間延長
戦線復活	復活時の兵力増加
忠義の大号令	回復量増加
車輪の大号令	効果時間延長
鬼槍の極意	3部隊掛け車輪範囲拡大、速度上昇
虎髭の覇気	「↑」武力上昇間隔短縮、「↓」武力低下間隔短縮
挑発	効果時間調整
人地共鳴	効果時間延長
呉下の阿蒙	武力上昇間隔短縮
旋略・神速特攻	効果時間延長
究極の大号令	特技による計略効果調整
旋略・痺矢双弓	「↑↓」効果時間延長、「↓」武力上昇値増加
呉への援軍	回復量増加
赤い頭巾の囮兵	移動速度上昇、召還位置前方に移動
空蝉兵召喚	移動速度上昇
人心の掌握	効果時間延長
我が屍を越えよ	効果時間延長
突撃兵召喚	武力上昇
激励の舞い	士気上昇効果上昇
河族の粘り	効果時間延長
反攻の大号令	柵ダメージ減少、効果時間延長
至高の大号令	効果時間調整
最終兵器	ため時間短縮、城ダメージ上昇
神弓の極意	1＆2部隊掛け武力上昇値増加、3部隊掛け麻痺矢効果上昇、4部隊掛け射程延長

三国志雑記

●計略変更点補足追記：「英知の舞い」は、敵軍の知力上昇値も増加している。「魏国の礎」と「旋略・寡兵奮激」の効果時間延長は、旋略↑のみ。「大水計」は範囲が前方寄りに変更され、より遠くまで届く代わりに近い位置の敵は入れられなくなった。「孔明の大練兵」をはじめとする「練兵」系の計略は兵力減少が抑えられ、大軍有りの満タン状態で使った際に兵力が100%残るので、かなり攻めを継続しやすくなった。

全軍師＆奥義　装備可能秘伝書リスト

士気＝士気上昇　増援＝兵力回復　再起＝復活カウント減少　武昇＝武力上昇　知昇＝知力上昇　速軍＝速度上昇　奮攻＝兵力が徐々に回復　防護＝武力ダメージ軽減　突撃＝突撃強化　迎撃＝迎撃ダメージ上昇　遠弓＝弓兵射程上昇　迅突＝突撃間隔短縮　迅槍＝槍撃間隔短縮　迅射＝走射間隔短縮　迅城＝攻城速度上昇　神速＝騎兵神速状態化　車輪＝槍兵車輪状態化　徒弓＝弓兵徒弓状態化　武減＝武力減少　知減＝知力減少　連環＝速度低下　混元＝混元強化　奮陣＝奮陣強化　鉄鎖＝鉄鎖強化　極滅＝極滅強化　拡大＝範囲拡大　延長＝効果時間延長　同盟＝最大士気上昇　再建＝防柵再建　櫓設＝やぐらを再建

魏

軍師	奥義	秘伝書
郭嘉	再起興軍	士気＋増援
		速軍＋櫓設
		速軍＋速軍
	突撃闘陣	増援＋拡大
		士気＋延長
		突撃＋迅突
司馬懿	兵力増援	同盟＋知昇
		士気＋突撃
		再起＋武昇
	混元一気	士気＋拡大
		増援＋延長
		同盟＋混元
荀彧	転進再起	士気＋増援
		同盟＋速軍
		再起＋武昇
	精兵集陣	士気＋増援
		知昇＋拡大
		延長＋突撃
荀攸	兵力増援	武昇＋知昇
		同盟＋速軍
		士気＋再起
	兵軍連環	知減＋拡大
		増援＋延長
		拡大＋拡大
陳羣	再起興軍	士気＋増援
		速軍＋櫓設
		同盟＋知昇
	知勇兼陣	士気＋拡大
		増援＋同盟
		知昇＋迅突
程昱	集中増援	速軍＋櫓設
		同盟＋知昇
		士気＋再起
	十面埋伏	増援＋拡大
		士気＋延長
		知減＋連環
張春華	神速闘攻	同盟＋車輪
		士気＋迅突
		増援＋徒弓
	知略昇陣	知昇＋迅突
		増援＋拡大
		士気＋延長
羊祜	精兵攻勢	士気＋迅突
		増援＋突撃
		同盟＋速軍
	再起興軍	士気＋増援
		速軍＋櫓設
		知昇＋知昇

蜀

軍師	奥義	秘伝書
諸葛亮	七星祈祷	速軍＋櫓設
		同盟＋知昇
		士気＋再起
	精兵集陣	士気＋増援
		知昇＋拡大
		延長＋迎撃
[illegible]	転進再起	同盟＋武昇
		増援＋知昇
		士気＋再起
	回復奮陣	士気＋拡大
		同盟＋奮陣
		知昇＋迎撃
[illegible]	再起興軍	士気＋増援
		速軍＋櫓設
		同盟＋知昇
	知勇兼陣	士気＋拡大
		増援＋同盟
		知昇＋迅槍
法正	再起興軍	士気＋増援
		速軍＋櫓設
		増援＋増援
	長槍閃陣	増援＋拡大
		士気＋延長
		迅槍＋迅城
[illegible]	兵力増援	武昇＋櫓設
		同盟＋迅槍
		士気＋再起
	鉄鎖連環	士気＋拡大
		増援＋延長
		同盟＋鉄鎖
[illegible]	転進増援	士気＋増援
		同盟＋速軍
		奮攻＋奮攻
	移動舞陣	武昇＋知昇
		同盟＋防護
		士気＋拡大
[illegible]	質実健攻	士気＋迅槍
		増援＋増援
		同盟＋速軍
	兵軍連環	知減＋拡大
		増援＋延長
		増援＋増援
黄月英	車輪閃攻	増援＋徒弓
		同盟＋神速
		士気＋知昇
	再起興軍	士気＋増援
		速軍＋櫓設
		同盟＋武昇

呉

軍師	奥義	秘伝書
周瑜	兵力増援	速軍＋櫓設
		同盟＋知昇
		士気＋再起
	極滅業炎	士気＋拡大
		増援＋延長
		同盟＋極滅
張昭	転進再起	士気＋増援
		同盟＋知昇
		再起＋武昇
	知略昇陣	武昇＋知昇
		増援＋拡大
		士気＋延長
陸遜	再起興軍	士気＋増援
		速軍＋櫓設
		知昇＋知昇
	兵軍連環	知減＋拡大
		増援＋延長
		再建＋櫓設
呂蒙	防柵再建	士気＋増援
		再起＋速軍
		武昇＋櫓設
	遠弓撃陣	増援＋拡大
		士気＋延長
		遠弓＋迅射
魯粛	再起興軍	士気＋増援
		速軍＋櫓設
		同盟＋知昇
	知勇兼陣	士気＋拡大
		増援＋同盟
		知昇＋迅射
諸葛瑾	集中増援	速軍＋櫓設
		同盟＋武昇
		士気＋再起
	諸刃劣陣	増援＋拡大
		士気＋延長
		知減＋知減
周姫	徒弓撃攻	同盟＋車輪
		同盟＋神速
		増援＋増援
	再起興軍	士気＋増援
		速軍＋櫓設
		同盟＋武昇
陸抗	英魂嗣攻	士気＋知昇
		増援＋増援
		速軍＋再建
	精兵集陣	士気＋増援
		知昇＋拡大
		延長＋遠弓

群雄

軍師	奥義	秘伝書
[illegible]	再起興軍	士気＋増援
		速軍＋櫓設
		同盟＋武昇
	精兵戦陣	武昇＋知昇
		士気＋増援
		拡大＋延長
[illegible]	太平要術	同盟＋速軍
		増援＋武昇
		士気＋再起
	知勇兼陣	士気＋拡大
		増援＋同盟
		再起＋知昇
[illegible]	再起興軍	士気＋増援
		速軍＋櫓設
		同盟＋知昇
	知略昇陣	武昇＋知昇
		増援＋拡大
		士気＋延長
[illegible]	兵力増援	同盟＋知昇
		武昇＋櫓設
		士気＋再起
	指鹿為馬	士気＋拡大
		増援＋延長
		知減＋知減
[illegible]	兵力増援	速軍＋櫓設
		同盟＋武昇
		士気＋突撃
	兵軍連環	知減＋拡大
		増援＋延長
		武減＋知減
[illegible]	超絶再起	士気＋増援
		同盟＋知昇
		武昇＋櫓設
	完殺抑陣	増援＋拡大
		士気＋延長
		知減＋連環
[illegible]	速軍侵攻	士気＋迅突
		増援＋突撃
		士気＋迅槍
	転進再起	士気＋増援
		同盟＋速軍
		増援＋武昇
[illegible]	衝軍戦攻	士気＋知昇
		増援＋増援
		同盟＋再建
	移動舞陣	増援＋増援
		同盟＋防護
		士気＋拡大

漢

軍師	奥義	秘伝書
郭図	兵力増援	再起＋速軍
		士気＋突撃
		武昇＋櫓設
	兵軍連環	知減＋拡大
		増援＋延長
		士気＋武減
蔡文姫	再起興軍	士気＋増援
		速軍＋櫓設
		武昇＋知昇
	封印縛陣	士気＋拡大
		増援＋延長
		同盟＋連環
十常侍	転進防柵	同盟＋速軍
		増援＋武昇
		再起＋武昇
	知勇兼陣	士気＋拡大
		増援＋同盟
		武昇＋知昇
田豊	転進再起	士気＋増援
		再起＋速軍
		武昇＋知昇
	撃破鼓舞	増援＋拡大
		士気＋延長
		知減＋連環
[illegible]	超絶再起	士気＋増援
		速軍＋櫓設
		武昇＋知昇
	精兵集陣	士気＋増援
		知昇＋拡大
		同盟＋延長
司馬徽	兵力増援	知昇＋知昇
		同盟＋速軍
		士気＋再起
	知略昇陣	増援＋拡大
		士気＋延長
		知昇＋知昇
沮授	戦乱猛攻	士気＋迅槍
		増援＋増援
		速軍＋再建
	再起興軍	士気＋増援
		速軍＋櫓設
		増援＋知昇
逢紀	精兵攻勢	増援＋突撃
		士気＋迅槍
		同盟＋速軍
	集中増援	同盟＋突撃
		武昇＋櫓設
		士気＋再起

呉	春眠の誘い	範囲縮小
呉	英魂の大号令	効果時間短縮
呉	若き血の昇華	効果時間短縮
呉	遠弓戦法	効果時間短縮
呉	雄飛の時	効果時間短縮
群	陰陽の道術	範囲拡大、効果時間延長
群	歓迎の策略	効果時間延長
群	赤兎咆哮	武力上昇値増加、乱戦時の速度減退率上昇（遅くなりやすく）
群	鉄腕気炎撃	威力上昇
群	洛陽の炎	威力上昇
群	闇の取り立て	武力上昇値増加、効果時間延長
群	南蛮の極意	効果時間延長、1部隊掛け巨大化率上昇、1&4部隊掛け武力上昇値増加
群	錦馬超の閃光	範囲拡大
群	鉄車の騎術	効果時間延長
群	天の騒乱	武力上昇値増加
群	張氏の大号令	効果時間延長
群	寡愚の乱	武力上昇値増加、効果時間延長
群	旋略・怪力強兵	効果時間延長
群	火事場の大車輪	効果時間延長
群	暴乱の傀儡師	「↑」速度上昇ライン低下（上昇しやすく）、「↑」武力上昇値減少、「↓」復活時の兵力増加
群	妖毒の舞い	毒ダメージ威力上昇
群	援弱の乱	回復量増加
群	人馬の大号令	効果時間延長
群	飛将降臨	速度上昇値増加
群	虚誘掩殺の計	効果時間延長
群	呪詛の暴風	速度減少値増加
群	大乱の暴風	効果時間延長
群	卑屈な急襲	効果時間延長
群	天下無双	速度上昇値増加、効果時間延長
群	暴虐なる覇道	効果時間延長
群	破滅的な献策	効果時間延長
群	黄巾の乱	復活時の兵力増加、効果時間延長
群	白馬陣	効果時間延長
群	完殺の計	範囲拡大
群	戦姫の怒り	効果時間延長
群	望郷の歌	毒ダメージ威力上昇、効果時間延長
群	飛将の神弓	効果時間延長
群	暴乱の悪霊	効果時間延長
群	旋略・卑屈完殺	効果時間短縮
群	全軍突撃	速度上昇値増加
群	苦楽の舞い	効果時間延長
群	傾国の舞い	城ダメージ減少
漢	偽帝の秘密兵器	巨大化率上昇
漢	締結の戦略	武力上昇値増加
漢	旋略・弓馬伝授	効果時間延長
漢	復興戦法	効果時間延長
漢	逆境の大号令	武力上昇値増加（最大士気－7時）
漢	復興への諫言	国力上昇値増加、ため時間延長
漢	決起の大蛇矛	効果時間延長、武力上昇値増加
漢	憂国の水計	範囲拡大、威力上昇
漢	決起の特攻戦法	国力3攻城力上昇
漢	最後の勅命	武力上昇値増加
漢	憂国の大進撃	国力消費時の士気上昇値増加、国力未使用時の士気上昇値減少
漢	復興の温杯	武力上昇値減少、効果時間延長、最大国力上昇値増加、最小国力上昇値減少
漢	憂国の謀略	範囲拡大、効果時間延長
漢	憂国の戦計	強化効果時間延長
漢	封印の睨み	範囲拡大
漢	荊州よりの援軍	回復量増加
漢	戦乱の攻勢	武力上昇値増加、最大士気減少値増加
漢	扇動の計	効果時間延長
漢	虚言流布	効果時間延長
漢	時限式自爆	威力上昇
漢	決起の雷撃	威力上昇
漢	強壊の乱	効果時間減少、自城ダメージ増加
漢	玉璽の妖力	効果時間延長
漢	決起の神速号令	効果時間延長
漢	秘めたる神術	武力上昇値調整
漢	旋略・決起憂国	「↑↓」武力上昇値増加
漢	魔道開封	武力上昇値調整
漢	決起の大車輪	効果時間短縮
漢	決起の神速行	突撃ダメージ低下、国力3速度上昇値減少、効果時間延長
[illegible]	連環の小計	範囲拡大
[illegible]	人馬一体	効果時間延長

「3.591」奥義変更点

質実健攻	タメ時間短縮
長槍閃陣	非MAX時効果時間短縮
精兵集陣	非MAX時効果時間短縮
突撃闘陣	非MAX時効果時間短縮
超絶再起	MAX時の兵力減少
精兵戦陣	非MAX時効果時間短縮
英魂嗣攻	効果時間短縮

三国志雑記

●計略変更点補足追記：「募兵の落雷」は、兵力が3分の1程度まで減っていれば知力6を満タンから撤退させられる。「暴乱の傀儡師」の上向きは武力上昇値が減少したが、速度上昇ラインの調整により、対象となる撤退武将のコスト合計が3.5以上なら速度上昇効果を得られる。「戦乱の攻勢」は最大士気減少値の増加により、逆境系デッキに組み込みやすくなったので注目だ。

混成 サンプルデッキ紹介
蛮勇引き継ぎデッキ

ここ数バージョン大きな変更が無く、安定したデッキとして確立された蛮勇引き継ぎ。相手をかき乱して攻城を取ろう!

カードNo.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名(士気)
呉020	【SR】孫策	2	騎兵	7	5	勇	人	小覇王の蛮勇(5)
群028	【C】李傕&郭汜	1.5	弓兵	6	3	柵	人	悪逆無道(3)
群030	【R】呂姫	1.5	槍兵	5	4	勇 魅	人	天下無双・改(5)
群017	【C】張梁	1	歩兵	5	1	—	人	黄巾の群れ(3)
群059	【C】成宜	1	騎兵	3	1	乱 軍	人	強毒の乱(4)
呉068	【UC】張悌	1	槍兵	1	8	伏 醒	地	魂の引継ぎ(3)

[illegible]	【SR】李儒	左奥義	兵力増援(地)	右奥義	兵軍連環(天)
[illegible]	【R】董卓		超絶再起(人)		完殺抑陣(地)



戦線を押し上げて攻城を狙う

武力上昇値は大きいが効果後に撤退する【SR】孫策の「小覇王の蛮勇」と、撤退した呉の味方の武力を引き継ぐ【UC】張悌の「魂の引継ぎ」の計略コンボを軸としたデッキ。【SR】孫策以外は「魂の引継ぎ」の対象にならないことと、人属性が多いので軍師【R】董卓の「超絶再起」を使いやすいのがポイントだ。

士気が8前後までたまったら「小覇王の蛮勇」を発動し、相手の戦力を削ることに専念。効果終了間際に【UC】張悌の「魂の引継ぎ」を使い、さらに攻め続けよう。「魂の引継ぎ」使用前に【SR】孫策をダメージ計略などで撃破されたり、【SR】孫策撤退前に【UC】張悌の兵力を減らされ過ぎないよう注意。

この2部隊以外は武力に優れた武将がそろっているので、計略コンボが狙えないときは【R】呂姫の「天下無双・改」を使って攻城を狙うのも手。士気が無駄になりそうなら、積極的に使っていこう。



まずは「小覇王の蛮勇」で突貫。効果時間中は相手のキーカードを落とすため、縦横無尽に走り回ろう。



敵の反計が厄介なら、【SR】孫策を意識させつつ【R】呂姫で荒らすのも有効。敵の足並みを崩そう。

デッキ構成を変えるなら?

軍師【R】董卓の「超絶再起」は兵力回復量が減っているが、人属性が少なくてもゲージがたまりやすくなっている。その点を考えると人属性以外のカードも視野に入ってくるが、デッキのコンセプト上、【SR】孫策と【UC】張悌以外の呉のカードは入れにくい。そのほかの武将も優秀で非常に完成されたデッキなので、パーツを変えるのは難しいといえるだろう。

このデッキを相手にするときは?

セオリーとしては【UC】張悌から撤退させることだが、簡単には狙わせてくれないだろう。そのため、士気を温存するくらいなら早めに使い、相手の「超絶再起」がたまる前にできるだけ攻城を奪取。その後は「再起興軍」を使って相手を待ち構えよう。

全体的に攻城力が低いデッキなので、城門さえ守れば端攻城は多少与えても構わない。特に【UC】張悌はコスト1のため攻城力が低い。無理して守ろうとして部隊を撤退させないよう注意。

そのほか、武力減少値の大きい妨害計略なら、「小覇王の蛮勇」中の【SR】孫策に使って引き継がれる武力を落とすのも有効だ。

漢 サンプルデッキ紹介
神術反計デッキ

苦手計略への抑止力となる「憂国の反計」の追加により、安定したデッキを作れるようになった漢軍。その爆発力を堪能しよう!

カードNo.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名(士気)
漢002	【R】袁紹	2	槍兵	7	6	募	人	漢の大号令(5)
漢077	【SR】田豊	2	槍兵	5	10	伏 募 軍	天	秘めたる神術(6)
漢025	【R】孫堅	1.5	騎兵	6	4	勇	地	決起の神速行(4)
漢026	【UC】張任	1.5	弓兵	6	5	—	人	決起の麻痺矢(4)
漢071	【UC】荀攸	1	弓兵	1	7	柵	地	憂国の反計(3)

漢・軍師001	【C】郭図	左奥義	兵力増援(天)	右奥義	兵軍連環(人)
漢・軍師002	【R】蔡文姫		再起興軍(人)		封印縛陣(天)



攻めも守りも【SR】田豊にお任せ!

【SR】田豊の「秘めたる神術」や【R】袁紹の「漢の大号令」の爆発力を生かすため、敵の計略への抑止力となる【UC】荀攸の「憂国の反計」や軍師【R】蔡文姫の「封印縛陣」を加えたデッキ。

序盤は決起系計略で敵の足並みを乱しつつ防衛し、「憂国の反計」用の国力をためるのがセオリー。相手が攻めてこなければ士気がたまり、上向きの「秘めたる神術」が強力になる。決起系計略では守り切れないときや中盤の守りでは、下向きの「秘めたる神術」が役立つ。使用後は兵力や機動力の無い敵部隊を撃破し、士気バックを狙おう。

終盤は上向きの「秘めたる神術」で攻めつつ、敵の計略に「憂国の反計」を狙っていく。「封印縛陣」で敵が計略を使える位置を制限すれば、反計を狙いやすくなるぞ。反計が失敗した場合は、【R】袁紹の「漢の大号令」で武力をさらに上げて攻めよう。



リードされても「封印縛陣」と「憂国の反計」があれば逆転を狙える。陣略の範囲外に反計を向けておこう。



下向きの「秘めたる神術」は後出しで十分。撃破時に士気バックがあるため、敵は無理には攻められない。

デッキ構成を変えるなら?

最も悩むのは、【UC】張任の1.5コスト弓兵枠。【R】孫堅の計略との相性がいい、崩射を持つ【UC】麹義もオススメだ。その場合は決起系計略が【R】孫堅だけになるが、国力ゲージをためるのには十分。崩射を持つ武将が居れば敵の槍兵が戦線を上げにくくなり、通常武力での戦闘がしやすくなる。【UC】麹義が主役のような活躍をしてくれることもあるはずだ。

このデッキを相手にするときは?

士気をためさせたくない、国力もためさせたくない、最後の「封印縛陣」をどうかわす? と、こちら側がかなり考えることがこの多いデッキ。数少ない攻めどきを見逃さないようにしよう。

序盤から中盤にかけては、敵の国力があっても【UC】荀攸の「憂国の反計」を恐れず主力計略で攻めるのも手。反計されても敵の国力が減るため、終盤の「憂国の反計」によるプレッシャーが軽くなる。また、終盤は戦線を上げられて「秘めたる神術」と「漢の大号令」で攻め込まれたらアウトなので、"反計されても敵の士気を減らした"ぐらいの意識を持って戦おう。

三国志雑記

●**サンプルデッキ補足**:今回紹介した二つのデッキは、どちらも現在のバージョンで主流となり得る力を持っている。自分で使ってみるのもいいが、これらのデッキを倒すためのデッキを構築するのもまた「三国志大戦」の楽しみ方だ! 使用率の高いデッキを相手に勝ちを重ねられれば、勝率は上がってくるはず。対策カードを考え、流行デッキに勝てる強力なデッキを作り出そう!

お得な武将カードを発掘せよ！
オリジナルデッキボーナス
O.D.B.探検隊

いまや世間は軍師育成によって兵糧寸断状態、育てたい軍師も兵糧が無くては育てられない。そんな悩みを解消すべく、我らO.D.B.探検隊は立ち上がった。「オリジナルデッキボーナスをできるだけ得て、さらに全国対戦でも勝利を収めよう！」というこの企画。「二兎を追うものは一兎をも得ず」という言葉が頭をよぎるが、そんなものはやらなきゃ分からない！　【EX】【LE】は除外し、担当者一同が自らの君主カードで全国対戦に挑んだ結果は……。



O.D.B.といえば【C】楊修。通称・鶏肋。もはや計略範囲は笑えないレベルまで昇華している。本当に超広い！　その範囲を見るだけでも価値はある……はず。

●「age」セレクトデッキ



結果 → オリジナルデッキボーナス 265／戦績 1勝2敗

感想 普段使っているデッキに近い形で、『3.591』で強化されるカードとロマンあふれる【C】簡雍を投入（プレイはバージョンアップ前）。「堕落の舞い」で計略コンボを封じられたり、騎馬単デッキに蹂躙されたりしましたが、バージョンアップ後はもう少し頑張れるはず!?

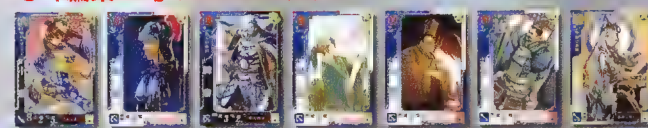
●「スズキド」セレクトデッキ



結果 → オリジナルデッキボーナス 300／戦績 0勝3敗

感想 枚数多い方がO.D.B.が入りやすいので、8枚妖毒やってみました。結果は8枚を扱えず、鬼神関羽様や麻痺矢に当たってもん絶しました（笑）。見た目重視で【C】糜芳＆士仁を入れなかったのが敗因ですね。【EX】かOKなら【EX】大喬も入れたんですが……。

●「編集JK」セレクトデッキ



結果 → オリジナルデッキボーナス 245／戦績 2勝1敗

感想 とある敵城崩壊使いの上位プレイヤーが使っていたデッキをまねてみました「孫呉の炎」の威力が絶妙で、頼もしくもあり、ふがいなくもあり（笑）。相性こそ激しいものの、慣れれば十分いける印象なので、防柵を多数配置する練習にいかがでしょうか？

エリア決勝開催目前！羅刹将軍の座を勝ち取るのはだれだ!?

三国志大戦3 エリア大会 羅刹への道 第3章

各エリア見どころ紹介

各エリアの最強君主を決める「羅刹への道」も3回目。店舗予選が終了し、エリア決勝大会が間近に迫った今、注目の君主や見どころを紹介していこう。各エリアを統べる称号「羅刹将軍」はだれの手に!?（スズキド）

北日本エリア　前回優勝君主　荀銀STO
決勝　9月26日（日）　セガ ワールド セッツウィングス

「回復の舞い」といえばこの人、大軍師・荀銀STO君主が前回大会を制した北日本エリア。地域の特色なのか、号令系ではなくワラワラ系を使いこなす君主が多いイメージがある。阿雲君主や軍神・兀突骨君主に注目が集まるが、北海道までカバーする非常に広いこのエリア、新鋭君主にも期待したい。

関東Aエリア　前回優勝君主　久　音
決勝　9月25日（土）　セガ ワールド 宇都宮

餃子で有名な宇都宮で決勝が開催される関東Aエリア。観光がてらに大会を観戦するのも一興かと。前回の優勝者久　音君主、群馬の星・蒼閃龍君主、孫武号令のDr.H君主と幅広いデッキに期待できるエリアだ。個人的には、ぽめらにあん君主や妖毒の舞い使いのヘカーテ君主の出場が気になるところ。

関東Bエリア　前回優勝君主　宮崎あおい♪
決勝　10月2日（土）　クラブ セガ 秋葉原新館

プレイヤー人数の集中度でいえば全国屈指で、強豪・千葉勢から都内のランカー勢まで入り乱れるこの関東Bエリア。上位ランカーの参加は多いが、大会で実力が出せずに敗退することが多い地域でもあるため、今回の大会も波乱は必至!?　また、古豪プレイヤーの参加にも期待したいところだ。

関東Cエリア　前回優勝君主　!!
決勝　9月4日（土）　セガ ワールド アルカス

上位ランカーが多数活動している、神奈川と新宿界隈を巻き込んだこのエリア。前回、前々回のエリア決勝大会は有名君主だらけの激戦となっていたため、今回も見に行く価値はかなり高いエリアといえる。注目はもちろん、江東の虎君主、或椿君主、うちの君主などの上位ランカー勢だろう。

東海エリア　前回優勝君主　PIMA
決勝　10月3日（日）　クラブ セガ 金山

呂布ワラ使いとして名を馳せるPIMA君主が、前回の決勝大会を制した東海エリア。現在のバージョンでは【SR】呂布が強化修正を受けたので、王座防衛も十分にあり得るか!?　そのほか、静岡のチュウボク君主や一騎打ち強す君主、愛知の柵越よーこ♪君主の参加状況も気になるところ。

関西Aエリア　前回優勝君主　十六夜
決勝　9月20日（月・祝）　セガ ワールド 布施

AB二つのエリアに分かれている関西では、そのどちらにも強豪君主が参加しており、大会を盛り上げている。前回の優勝者・十六夜君主もその一人である。この地域を代表する君主を挙げるとすれば、七夜君主、正覚坊君主、セナ♂君主辺りか。使っているデッキはかなり幅広いため、見応えがあるだろう。

関西Bエリア　前回優勝君主　はやて軍団1
決勝　10月9日（土）　心斎橋ギーゴ

前回は騎馬単デッキ全一のはやて軍団1君主が優勝を果たした。皇帝になったはやて軍団1君主の、さらなる活躍に期待したいこの地域。関西はどちらの地域もレベルが高いので防衛は難しいかもしれないが、個人的にはやて軍団1君主の騎馬単デッキでの活躍を応援したい。

中四国エリア　前回優勝君主　キノの大号令
決勝　10月10日（日）　岡山ジョイポリス

稀代のデッキビルダー、武神・赤兎暴走君主が居る中四国エリア。どのバージョンでも異彩を放つ武神の王座奪還なるか!?　一方、キノの大号令君主もやすやすと王座を返還するはずはないので、し烈な争いに期待したい。開幕乙の魔法のランプ君主、大英傑にいほら君主の参加も気になるところ。

九州エリア　前回優勝君主　☆焔凌☆
決勝　10月11日（月・祝）　ハイパーメッセ

いい意味で一番面白いエリア。赤壁天啓の光嘉君主、麻痺矢のもりもりす君主、3枚デッキ使いの周布反乱君主、呂布ワラ使いのJACK君主、神速のhana大和君主と、多彩なデッキの参加が期待できる。しかし、個人的に一番の注目は地雷王国の国王、地雷王君主、全国大会での輝きをもう一度見てみたい！

三国志雑記

●**羅刹への道補足**：今回の原稿を書いている時期は8月中旬、羅刹への道のエリア大会出場者結果がまとまるのが9月頭……。すみません、あくまで私の主観がかなり入った内容になっています。ただ、どの地域も激闘の予感しかしません！　ここに君主名を出させていただいた方々が全員エリア決勝に出場できていたら、私もW杯の予想ダコのようにテレビに……（略　（スズキド）

トッププレイヤーの素顔に迫る!

三国志大戦英傑館

●今月のゲスト

にっぽりくん



今月から始まる新企画! 有名君主の素顔に迫り、かつデッキの運用法までこと細かく聞いてしまうぞ! 初回は【LE】袁紹ぱりの笑顔がまぶしい漢軍Master「にっぽりくん」君主だ!

聞き手:スズキド

──『三国志大戦』をやる前は、どんなゲームをプレイしていたのでしょうか?

サッカーが好きなので『WCCF』を少しやっていたぐらいで、家庭用ゲームも含めてあまりやっていませんでした。ゲーセンでは知り合いと一緒にいろいろなゲームをやっていましたが、ガッツリやったのは『三国志大戦』だけです。

──『三国志大戦』はいつごろから、どんなきっかけでやり始めたのでしょうか?

始めたのは『1』の中盤、カードが追加される前ですね。最初は友達に誘われたときにやるぐらいだったんですが、『三国志大戦』での知り合いが増えてきてハマってしまいました。特に、ホームのゲーセンに当時上位プレイヤーだった♪王異♪君主が居たのは、スキルを学ぶ上でも大きかったです。

──漢軍を使い始めた理由は?

再発行が無いころに君主カードを無くしてしまって、新しい君主カードを作って一からやり直すときに、あまり使われていない勢力だった袁紹軍を始めたんです。『2』は最後まで袁紹軍一本でした。『3』の当初は袁紹軍が無かったので仕方なく覇者の求心デッキを使っていましたが、『3.1』で漢軍が追加されたので使い始めました。

──そこまで使い続けさせる漢軍の魅力とは?

リードを取られていても逆転できる爆発力があること、耐えて耐えて最後の一発にかけるところですね。試合全体を組み立てる戦術眼が必要となりますし、使っていて楽しいです。

──「戦乱の一番槍」の士気が戻ってくるタイミングなどは完璧ですよね。

実はカウントでは覚えてなくて……、体内時計ですね。勘で覚えてます(笑)。最初は分かっていなくてミスもしましたが、今では慣れました。

──ライバル視していたり尊敬している君主は?

同じチームでよく一緒に遊ぶ、たつを(信天翁)君主、☆荀銀馬龍☆君主、張郃☆○□君主には負けたくないですね。特に張郃☆○□君主は同じ勢力を使っているので。それと、チームリーダーの花田　勝　氏さん(笑)がライバルです。尊敬しているのは、『2』のころだとキルア君主、後は@時津風親方。今「スゲーな!」って思うのは、考えてプレイする人が個人的に好きなので、赤兎暴走君主、たつを(信天翁)君主ですね。毎回、わけがわからないデッキで出てきたりするので。

──漢軍を使っている(使おうと思っている)プレイヤーにアドバイスをお願いします。

まずは試合全体を見通す力を付けること。その場の攻防だけでなく、次につながるかどうかを考えるのが重要です。攻城をスルーできる強い心を持ちましょう(笑)。次に、最後まで絶対に諦めないこと。諦めないで最後まで続ければ、たとえ負けても学ぶことがたくさんあります。後は、負け試合では自分のプレイだけでなく、相手の良かったところを見直して、その後に生かすことが重要ですね。負けた直後は大体熱くなっているので、後で.NETの履歴などをチェックするといいと思います。

──では、初級~中級者へ上達のアドバイスを。

頂上対決なども含め、うまい人のプレイを見ることですね。画面を見るのもいいんですが、手先や盤面上のカードの動かし方を眼で追うのもすごく勉強になりますよ。後は一人だと限界があるので、知り合いを作るのも大事だと思います。

──今後の目標などはありますか?

ランキング全国1位……は絶対無理なので、面白いデッキで頂上対決に載ることです。

──最後に一言!

世界対戦がスタートしたことですし、世界大会の開催を待っています。実現したら血の滾りが止まることを知らないと思います。絶対出場します!

高い爆発力と逆転性が漢軍の魅力です!

にっぽりくん直伝! 魔道神医デッキ運用術

カードNo.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名(士気)
漢068	【SR】郭図	2	弓兵	6	9	伏 射	地	魔道開封(6)
漢025	【R】孫堅	1.5	騎兵	6	4	勇	地	決起の神速行(4)
漢021	【UC】淳于瓊	1.5	槍兵	6	3	勇	地	暗殺の陰謀(4)
漢082	【UC】劉備	1.5	槍兵	5	5	活 魅 募	地	憂国の転進(3)
漢010	【SR】華佗	1.5	歩兵	6	8	勇	天	神医(5)

軍師	武将名		左奥義		右奥義
漢・軍師004	【R】田豊	左奥義	転進再起(地)	右奥義	撃破鼓舞(人)
漢・軍師005	【SR】盧植		超絶再起(天)		精兵集陣(地)



「精兵集陣」と「魔道開封」がデッキの要

【SR】郭図を使いたくて作ったデッキです。まずは【SR】郭図の崩射と相性がいい【R】孫堅を採用。基本的に奥義は軍師【SR】盧植の「精兵集陣」を使うことが多いので、地属性の【UC】劉備と【UC】淳于瓊を入れています。「憂国の転進」はもちろん、「暗殺の陰謀」も守りで役立つ場面はあります。【SR】華佗は、反計・妨害対策のサブ号令の役割ですね。

中盤での「精兵集陣」を絡めた攻めがメインになるので、序盤は【R】孫堅で国力をためておきたいですね。「精兵集陣」で相手の計略を引き出せれば、「憂国の転進」を使って自城に戻れば士気差を作ることができます。また、「精兵集陣」と「魔道開封」を併用すれば、相手の号令に押し負けることはほぼ無いので、これで一気に落城を狙っていきます。

あくまで中盤から終盤に勝負をかけるデッキなので、相手の攻城をスルーしてでも足並みを整えるスキルを磨いていきましょう!

漢軍デッキの[illegible]

正直、【SR】孫策と【UC】張悌のワラデッキはきついですね。足並みを乱されやすいので。流行のデッキへの対策は、今は【UC】荀攸を入れておけば十分だと思います。居るだけでもかなりのプレッシャーになりますから。「魔道神医」デッキに関しては、【SR】袁紹を加えて見るのも面白いと思います。【UC】劉備か【UC】淳于瓊を【SR】袁紹に変えて、【SR】華佗の枠を【C】陶謙ですね。【C】陶謙で最大士気を減らし続けて、相手の攻めには「魔道開封」で対応、最後は【SR】袁紹の「逆境の大号令」で攻めましょう。漢軍の爆発力をまとめたようなデッキですね。

新バージョンで計略が強化された、別の武将も気になります。【R】田豊は「戦乱の攻勢」が強化されたので、逆境デッキに入ってくると思います。武力上昇値よりも、最大士気の減少値が増えたのが大きいです。また、【R】関羽、【R】張飛の可能性に挑戦していくのもいいと思います。

三国志雑記

●大戦質問・番外編:Q.好きな食べ物は?「ドーナツです」　Q.好きな武将カードは?「新カードなら【SR】劉曼と【SR】田豊で、一番好きなのは【C】陶謙(笑)。能力はもちろん、あの不気味な感じが好きです」　Q.嫌いな武将カードは?「【R】荀彧と【R】周瑜。周瑜はイラストは好きなんですが……」　Q.普段はどこでプレイしてる?「主に池袋、新宿、秋葉原でやってますね。後は地元の成増です」

本誌独占スクープ

本誌不定期連載「究極VS至高」の重要人物に取材班が直撃

孫文台(呉084)が重大発言 至高のメニューを続々公開

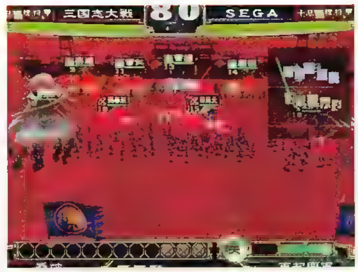


※内容は一部フィクションです。

「貴様は何も分かっていないようだな」

呉の孫文台氏が、ついに重い腰を上げた。そのバリエーション豊かなデッキパターンは、どれもまさに「至高」と呼ぶにふさわしい味を秘めているようだ。

本誌記者が至高のポイントを氏に質問したところ「まずは伏兵、崩射による効果時間の延長、最低でも四つ、できれば五つ以上ほしいところだな」「そのほかの特技は好み次第だが、復活カウントを短縮する魅力、募兵はある程度入れておくとよかろう」とのこと。それでは、その魅力的なメニューを紹介していこう。



基本的な戦い方は、その「至高」ともいえる効果を生かした全軍での進軍。足並みをそろえることが重要となる。

単色とバランスのラビオリ包み

呉軍のみとなるこの編成は、「至高の大号令と天下二分の計を使い分けることで複数の戦術を用いつつ、勇猛、覚醒による攻城力上昇でいざというときの爆発力も期待できる、彩り豊かなメニューだ」とのこと。

強力な弓兵をそろえているため、守りもなかなか堅いようだ。部隊数が足りないときには、【SR】孫皎の「弐連剛弓戦法」が活躍してくれる。

カードNo.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技
呉084	【SR】孫堅	2	槍兵	6	9	魅募軍
呉063	【SR】孫皎	2	弓兵	8	4	勇射
呉072	【C】駱統	1.5	弓兵	5	4	柵射
呉079	【SR】周瑜	1.5	馬兵	3	8	伏魅醒
呉068	【UC】張悌	1	槍兵	1	8	伏醒



「天下二分の計」は、主に守りで役立つ。士気があれば戦線を上げて「至高の大号令」につなぐこともできる、実にぜいたくなメニューだ。

復活カウント トマトソースがけ

魅力、伏兵の特技を持つ魏の武将と組み合わせたメニュー。氏は、「魏の魅力的な女性武将を存分に生かしたメニューであり、撤退を恐れず至高の味わいを楽しめる」と語る。

伏兵が序盤の守りで役立つ上、魅力が多いため早い段階で号令を使用可能。復活カウント減少が多いため、大きなカウンターを受けにくいという、完成度の高いメニューのようだ。

カードNo.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技
呉084	【SR】孫堅	2	槍兵	6	9	魅募軍
魏059	【R】司馬炎	2	弓兵	7	8	魅募射
魏039	【C】劉曄	1	騎兵	2	7	伏
魏029	【SR】張春華	1	弓兵	2	8	伏魅
魏073	【SR】卑弥呼	1	歩兵	2	8	伏魅
魏077	【UC】王元姫	1	槍兵	1	6	伏魅



至高の大号令後の復活カウントは何と16秒。まさに至高の復活といえる効果だ。また、守りでは「天照の神光」が役立つこともある。

速度上昇グリーンペパーソース

十分な数の崩射、伏兵をそろえつつ、大軍、防柵を多く調達した蜀とのブレンド。氏いわく「武力はやや低いが、防柵3枚と伏兵二名で開幕は問題無い。その後は速度上昇の清涼感を堪能するといい」とのことだ。

なお、本誌の追跡調査により、裏の選択肢として「桃色吐息」があることと、奥義「鉄鎖連環」を使いやすいことが隠し味として判明している。

カードNo.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技
呉084	【SR】孫堅	2	槍兵	6	9	魅募軍
呉072	【C】駱統	1.5	弓兵	5	4	柵射
蜀056	【UC】王桃	1.5	弓兵	4	6	柵魅射
蜀073	【C】羅憲	1	槍兵	2	6	伏軍
呉089	【C】孫静	1	弓兵	2	4	柵射
呉071	【C】穆皇后	1	騎兵	1	5	伏魅



速度上昇は上向きの「天下二分の計」とほぼ同じで、弓兵は走射中以外迎撃されない。不用意に攻めてきた相手を逃さずせん滅、攻城せよ。

孫文台に聞く至高の可能性

一度にこれだけのメニューを発表した孫文台氏だが、まだまだ精力的に開発を進めているようだ。

現在、氏が注目している食材を聞いたところ、

「皆に愛されているだけでなく特技が非常に豊かな【C】文聘、特技の豊富さに加え第二の号令役として期待できる【SR】諸葛亮、攻城力アップが期待できる【SR2】孫尚香などを生かせば、新たなメニューが生まれる」

「1.5コストで唯一伏兵と崩射を持つ【UC】逢紀もあなどれない。漢には封印縛陣もあり、私であればその能力を十分に引き出すことができる」

との頼もしい言葉。

このように、意外な武将が活躍を見せる可能性を秘めた至高のメニュー。皆さんも自分なりのメニューを開発してみてはいかがかだろうか。



まさか特技だけで活躍することがあろうとは、だれが予想しただろうか!? 隠れた優良食材はまだまだありそうだ。

三国志雑記

●至高のメニューに打ち勝つには：序盤は迷わず攻めるか、士気がたまるまで無理しないのが得策。中途半端に攻めて、敵の士気がたまったときに足並みが乱れているのは避けたい。至高の大号令に対しては、できるだけ低めのラインで使わせた後、何部隊か犠牲にして帰城。その後は無理をせず、効果終了後のカウンターにかけよう。攻める際は敵の士気が無いときを狙うのが基本だが、至高の大号令を上回るせん滅力の号令重ね掛けや号令+奥義で押し切るのも有効だ。敵に再起興軍を使われても、士気が無ければ脅威にはならない。そのほか、対策として役立つ計略&奥義は、「玄妙なる反計」「十面埋伏」「連環の計」「鉄鎖連環」「攻護の名君(下向き)」「諸刃劣陣」「堕落の舞い」「飛将気炎撃」「錦馬超の閃光&天の騒乱」「憂国の反計」「封印縛陣」など。

二大付録その①

魔種の定番カードとなるか!?



コタニ：トモユキ氏描き下ろし

［PR女媧］

二大付録その②



僅差の名試合続出！

全23試合完全網羅の大ボリュームで、約4時間10分収録！　会場内の解説や歓声も副音声にて収録!!

※長時間の収録・副音声収録により、画質は低下しています。
※DVDは、96～97ページの間にはさみ込まれています。

【DVDビデオの取り扱い上のご注意】
ディスクは指紋、汚れ、傷等を付けないようにお取り扱いください。ディスクの汚れは柔らかい布を軽く水で湿らせ、放射状に外へ向かって拭き取ってください。ディスクの表面には、絵や字を書いたり、シールを貼り付けないでください。使用後は、必ず再生プレイヤーから取り出し、ディスクケースに収めて、直射日光の当たるところや高温多湿の場所を避けて保管してください。ディスクに圧力等を加えて変形させないでください。ひび割れや変形、または接着剤等で修復されたディスクを再生プレイヤーで再生すると故障の原因となります。発火等の危険を伴いますので、絶対に使用しないでください。静電気防止剤のスプレー等の使用は、ひび割れの原因になることがあります。

【健康上のご注意について】
本DVDビデオをご覧いただく際には、部屋の中を明るくし、テレビ画面に近づき過ぎないようにしてご覧ください。長時間続けてのご鑑賞は避け、適度に休息を取るようにしてください。

【DVDビデオの破損について】
DVDビデオのパッケージングには十分な注意を払っておりますが、運搬中の事故によって破損が起きる可能性があります。万一、破損しているなどの原因で使用できない場合は、お手数ですがご返送前に弊社カスタマーサポート部までお電話もしくはメールにてご連絡ください。ご返送の際は、破損したDVDビデオとお名前、ご住所、電話番号を名機したメモを同封の上、着払いでカスタマーサポート部宛にお送りください。折り返し良品をお送り致します。

〒102-8431 エンターブレイン カスタマーサポート部
TEL.0570-060-555（土日祝日を除く12～17時）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

強カード対策を理解して勝率アップ！

LORD of VERMILION II ULTIMATE
ロード オブ ヴァーミリオンII

LORD of VERMILION II ULTIMATE Ver.
■メーカー　：スクウェア・エニックス
■ジャンル　：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法　：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日　　：2010年7月26日
■使用基板　：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

今月の付録は、豪華三本立て！　そのうち二種がLoV関連となっている。DVDとPRカードでLoVライフを有意義に過ごそう!!

Text：age

第三回全国大会「OVER THE LORD 第三章 ～開かれし創世のトビラ～」
優勝者「D.C.」インタビュー！

――今回は先日開催された全国大会で優勝した「D.C.」氏に来ていただきました。早速ですが、まず『LoV』暦はどのぐらいなのでしょうか？

D.C.　最初の稼動から2週間ぐらいしてからですね。最初は人が多くてなかなかできなかったんですが、友人が始めたので「俺もやろうかな」といった感じで始めたんですよ。

――それまでは、他のゲームはやってなかったのでしょうか？

D.C.　全くやっていませんでしたね。

――ゲーセンでやり込んでいたのは『LoV』だけということでしょうか？

D.C.　はい。家庭用でVSシリーズ（※1）をやっていたので、ゲーセンでたまにやるぐらいでした。

――珍しいですね。他のカードゲームも触ってないということですか？

D.C.　そうですね。『三国志大戦』も始めようかと思ってやってみたんですが、馬姫（※2）にボコボコにされてトラウマになっちゃって（笑）。

――では、話を戻しまして、最初のバージョンでは種族は何を使ってたのでしょうか？

D.C.　ほぼ超獣ですね。光単みたいなことをやっていました。プレイし始めて4クレジットで［グレンデル］を引いて、ほどなく［パワーズ］を引いたので、これでいいやと（笑）。

――では、魔種を使い始めたのはいつぐらいからですか？

D.C.　Ver.1.1で［レオナール］を引いてからですね。それから魔種を使い始めました。

――では、それからはずっと魔種でやってるんでしょうか？

D.C.　基本ずっと魔種です。

――魔種のどのあたりに魅力があるのでしょうか？

D.C.　あのころは［サキュバス］が居て、コストが低くて開幕からこう「グシャッ」とできるじゃないですか。そこがそう快で楽しくてやっていました。今の［フェアリー］は結構五分られちゃいますけどね（笑）。

――でもVer.2.0になっても魔種で頑張ろうと思ったわけですか？

D.C.　まだ［フェアリー］っていう10コストの号令（※3）持ちが居て、開幕からいけますからね。あと、やっぱり初日に［バルバリシア］を引いたのが大きかったですね。

――やっぱり最初に引くカードの存在感は大きいですね。

D.C.　確か、初日に引いたのが、［バルバリシア］、［ダークアリス］、［エッジ］、［アリス］だったかな？　それを見て、やっぱりデッキを組めそうなのは魔種かな、と思ったこともありました。

――では、最初に［フェアリー］は無しでやっていたのですか？

D.C.　しばらく［桜華］だけで頑張っていたんですが、一週間ぐらいして、知り合いに「なんで無いの？」って（笑）。そこでもらってやっと手に入れました（笑）。

――あの当時は［フェアリー］を手に入れるのが大変でしたよね（笑）。

D.C.　ホントに出なかったですね。

――ちなみに、今のホームのお店はどこですか？

D.C.　今は上野のアドアーズです。

――プレイするのは全国対戦オンリーですか？

D.C.　Ver.1は一応ストーリーのノーマルをクリアして、それからはずっと全国ですね。Ver.2も最初はストーリーのノーマルからでしたね。それをクリアして、「よし、全国やるか！」とやったら、いきなり〔シーリング〕〕でワカラン殺し（※4）されて勝率0%からスタートでした（笑）。

――2回目、3回目と全国大会に出場されてますが、1回目も参加されたんですか？

D.C.　最初の全国大会の予選ですごいミスをやって負けてしまったので、それ以降大会前からしっかり準備して参加するようになりました。それからは勝てるようになりました（笑）。

――大会に勝ってなにか変わりましたか？

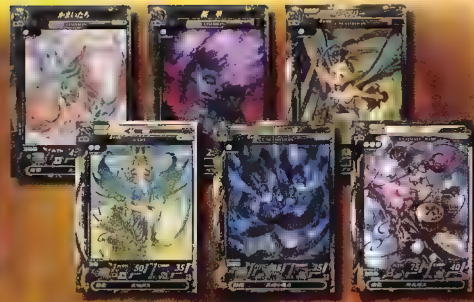
D.C.　一番変わったのは「握手してください！」って言われるようになりましたね（笑）。

――種族ごとに「この人がすごい！」と思う人は居ますか？

D.C.　人獣だと「こぞうくん」さん、神族だと「Zero」君、魔種だと、最近

アルティメットバージョンD.C.デッキ！

使い魔名	スキル	サポート	COS	SPD	攻撃	HP	ATK	DEF	属性	特殊技性能
ガイア	リペア／Tサーチ	複スマ	30	3	複	490	75	40	闇	範囲内の味方全てのATKとDEFを一定時間上げる。さらに、効果中に敵・味方が死滅すると効果が上がる。範囲内の種族が魔種の場合、大幅に上がる。[時・早]
女媧	リペア／Wシールド	単スマ	20	2	複	470	50	35	雷	自身が撃属性の攻撃ダメージを、一定時間吸収する。
アジ・ダハーカ	パワー	敵スマ	10	3	単	450	35	25	闇	範囲内の味方2体の特殊技の効果を消す。さらに一定時間、敵必殺技・特殊技の対象外になる。[時・遅]
フェアリー	Wゲート	——	10	4	単	470	35	25	光	範囲内の味方全てのATKを一定時間上げる。範囲内の種族が魔種の場合、大幅に上がる。
かまいたち	——	リジェネ	10	3	単	470	45	15	光	範囲内の敵全てに光属性のダメージ。自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力上昇。
桜華	——	——	10	3	複	470	25	30	雷	範囲内の敵全てのATKを一定時間下げる。



インタビューをした時点でD.C.氏が使用していたデッキがこちら。[ガイア]を軸に、その特殊技を生かしての強行突破が狙い。魔種定番のコスト10の三枚に加え、[服部半蔵]などの対策としても有効な[アジ・ダハーカ]を組み込んでいる。もちろん、それは[ガイア]を守るのに使う。

また、時には[桜華]と[女媧]を外して、[レネゲイド]と[アーリマン]を入れるパターンを使うこともあるそうだ。

使用しているアルティメットスペルは、[アディション]、[キュアオールU]、[サクリファイスU]の三つ。必勝パターンの一つとして、アルティメットスペルのゲージが多いとき、[ガイア]の特殊技使用後に味方が落とされたところで[アディション]を使用。そのまま敵を追い払い、次の[illegible]を[キュアオールU]で押し切る、といった戦法を使うとのこと。[ガイア]の特殊技の効果時間の長さを生かした戦法といえるだろう。

[サクリファイスU]を選択しているのは、効果が高く、高コスト使い魔である[ガイア]と相性が良いのはもちろんのこと、さらに、主人公を守るためでもある。[キュアオールU]をセットしておくと、終盤主人公を徹底的に狙われるようになったので選択しているようだ。



だったら「Madlax」君ですね。海種は最近やってる人があまり居ないんですけど、しいて挙げるなら「Luc_y」さんですね。不死は、「萩原@超ノーマナー」さんと「カヲル」君ですね。と、いうか「カヲル」君はなんていうか無理ですね。なに使ってもおかしい(笑)。あとは、混種だと「マキャベリ」さんですね。なんであのデッキで勝てるのか分からないデッキで勝ってるのがすごいですね(笑)。

——なるほど。では、ちょっと勝てなくてきついな、っていうときに種族を変えようと思ったことはありますか？

D.C. あ、僕は結構ほかの種族もやっていますよ。不死以外はだいたい使えます。

——それでも、最終的には魔種に戻るんですか？

D.C. 結局ほかの種族を使っても「それ魔種の動きだから！」って言われるんですよね(笑)。

——では話は変わりますが、一日どのくらいやってますか？

D.C. やるときは一日10戦はやるようにしてますね。もちろん、休日とか多いときはもっとやって50戦ぐらいやることもありますね。

——ちなみに、自分が強くなってきたな、って思ったきっかけとかありますか？

D.C. リプレイを見ていると、強い人はやっぱり勝ちパターンってのがあるじゃないですか。このゲームの勝ち確定の状況っていわゆる「はないち」(※5)じゃないですか。そこにもっていくまでの過程を考えるようになってから勝率が上がりましたね。

——そういうのも他の人のプレイを見て考えたわけですか？

D.C. そうですね、それで合ってる、合ってないって判断して、自分に合う戦術を選択していった感じですね。Ver.1.1のときに、リプレイで「栄斗」さんのデッキを見て、「これをこうしたほうが自分には合ってるんじゃないか？」って感じで調整して勝ちパターンを考えたときに、「あ、このゲーム勝てるな」と思うようになりましたね。

——そうやってデッキも調整するわけですね。では、他の種族を使う場合そのきっかけとかはありますか？

D.C. やっぱりその種族に勝てなくなったときに、そのデッキを使って、そのデッキの苦手なところを探しますね。

——では、そういう勝ちパターンが作れなくて苦戦してる人たちにアドバイスみたいなものがあったらお願いします。

D.C. 自分の得意な方法を見つけるしかないですね。僕にもそういうのはあるので、それを一つ見つけるだけで変わってくると思いますよ。

——なるほど。今後の目標みたいなものはありますか？

D.C. とりあえず、まずは魔種の第四称号(※6)を取ることですね。前述の通りいろんな種族をやっているのでまだ出てないんですよ(笑)。それを出したら今度は海種をちょっとやってみようかと思ってます。

——本日はありがとうございました。

VSシリーズ(※1)『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム』などの、対戦アクションシリーズの略称。

馬姫(※2)低コストながら高い爆発力を誇る、代表的な強カードの1枚。

号令(※3)味方全体の強化をする特殊技の別称。『三国志大戦』で、味方全体を強化する計略をそう呼ぶことから、他のカードゲームでも使われるようになった呼び方。

ワカラン殺し(※4)知らないネタや戦術で勝負を決められてしまうことを、対戦ゲームプレイヤーの間ではこう呼ばれることが多い。

はないち(※5)アルカナストーンの残量で大幅にリードしたとき、制圧に行く振りをして後退、場合によっては自陣ゲート前までひきつける「はないちもんめ」のような動きを、その見た目から略してこう呼ぶ。「カバディ」という言い方も。

第四称号(※6)各種族単一のデッキで一定以上勝利すると称号が獲得でき、勝ち数によって称号が変化する。第四称号は、全国対戦で2500勝しないと獲得できない、現時点で判明している種族単の上位称号。



[D.C.] profile

名前は、「D.C.」と書いて「ダカーポ」と読む。某PCゲーム好きが高じて採用。第二回、第三回の全国大会に連続で本選出場を果たし、インタビュー時点での全国ランキングも通算4位に位置している強豪プレイヤーの一人だ。

D.C.に試合の見どころを聞く！

優勝までの道を振り返る

ここでは、各試合の流れなどをD.C.に聞いてみた！ 付録DVDをあわせて見てみると面白いだろう。なお、DVDは96〜97ページの間にはさみ込まれています。

1回戦 vs. 萩原@超ノーマナー。

――一回戦からクライマックスでしたね（笑）。

D.C.　彼にそこだけは引いてくれないように祈ってたんですけどね（笑）。開幕［かまいたち］を落とされて気まずかったんですが、3回目の出撃のとき、戦闘をさけてくれて、うまく覆いかぶさった状態にできたのが勝因ですね。

相手の〔リターンゲート〕と〔キュアオール〕が残っていたので、ここで勝負を決めにいきました。最後に［フェアリー］の攻撃がスカってまた一瞬気まずくなったのはご愛敬ということで（笑）。



勝利の分岐点　やはり3回目の出撃時、うまく相手の後ろから一方的に攻撃ができたことだろう。このダメージが効いて、次の戦闘でエクセレントにつなぐことができ、そのまま勝負が決した。

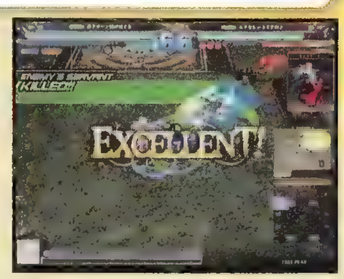
2回戦 vs. ADL

――最初武具で悩んでいますが、基本主人公は4速ですか？

D.C.　このときは主人公の強化のために悩みましたが、やはり4速にしました。4速にしないと体力減って逃げる［ノエル］を倒しきれないんですよ。

人獣戦は、うまく［ビショップ］を戦場に引きずり出すことで戦闘が有利になるので、ひたすらそれを狙っていましたね。

2回目の出撃でなぜか［ノエル］を前に出してくれたので、うまく落とせてそのままリードを広げられましたね。



勝利の分岐点　ギリギリではあるものの、［ノエル］を撃破したあと、さらにエクセレントまでつなげられたことだ。5枚デッキ相手なのでそのまま一気にリードを広げることができた。

3回戦 vs. カヲル

D.C.「カヲル」君の陣形と単スマの精度はかなりすごいので、ぜひ見てほしいですね。自分のほうはどうでもいいんで（笑）。

2回目の出撃のときに、1回目のように痛みわけにできるかな？　と思ったんですが、うまく［ノーライフキング］を隠されましたね。ただ、ここで主人公を瀕死にできたので、次の戦闘で覆いかぶさってエクセレントを狙いにいきました。結果的に、うまくいきました。

最後、アルカナストーンシード封印後にストーンを割られていたら、負けいてたと思うんですけどね。



勝利の分岐点　最後に守ることを選択した「カヲル」氏の選択ミスもポイントではあるが、「ひよって相手を避けてしまった」といいつつも、うまく立て直して戦闘で使い魔を2体倒せたのが大きい。

準決勝 vs. よどみこ

――［アサシン］が入ってますね。

D.C.　海種に加えて［アテナ］がいたので、サイドボードから［アサシン］を投入しました。

――試合終盤で、〔シーリング〕を使ったのは〔アウェイク〕を誘うためですか？

D.C.　前の試合で〔シーリング〕に対し、無理して〔アウェイク〕を合わせていたので、使ったら打ってくれるかな？　と思って使いました。これで〔キュアオール〕が使えない状態で戦闘ができました。［アプサラス］の特殊技も少し前に使っていたのでうまく倒せましたね。



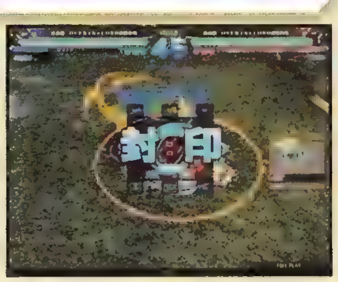
勝利の分岐点　72カウント付近、うまく［アプサラス］の退路を断って、相手使い魔のみを全滅できたのが大きい。ここでのリードがのちに〔シーリング〕を使用する余裕を生むことになったのではないだろうか。

決勝戦 vs. KAZ

D.C.　この日の「KAZ」君は戦闘の調子が良くて、なるべく戦闘を避けるようにしていましたね。2回目の出撃のときに、ちょっと違った動きをしてうまくストーンを割ることができました。

このあとうまく囲まれて月影を打たれてしまいましたけどね。しかも、このときもこちらの主人公のHPを減らされて次の出撃を遅らされてしまいました。

終盤の中央でのぶつかり合いではかなりひやひやものでしたけど、苦し紛れの〔サクリファイス〕がうまくいきました。



勝利の分岐点　右側ストーンの突破に成功したとき、主人公を落として〔シーリング〕を使い、制圧力の低い人獣に対して短時間で大きなリードを広げたことで、終盤それを生かした立ち回りが可能になった。

全体を振り返る

――今大会で優勝されたわけですが、次もあれば当然大会に出られる予定ですか？

D.C.　もちろん出たいですね。

――大会中とか、なにかジンクスとか心掛けていることはありますか？

D.C.　そうですね、「アクセル」君がやっていることの見よう見まねなんですが、ロックボタンを繰り返し押していると、意外と落ち着くのでよくやっています。

――そういえばDVDでもカシャカシャ鳴ってましたね。

D.C.　あとは、「萩原@超ノーマナー」さんがよくやっているんですが、帰還中にカードを回したりします。あれも落ち着きますね。とりあえず、何か決まっている動きをすると、大会中でも落ち着けますね。



今後の大会出場にも期待がかかるぶん、プレッシャーも増す。気は早いが、二連覇に向けての意気込みは垣間見えた。

新たな戦術を構築せよ！

変更・追加システムチェック！

アルティメットスペルの変更、新スキルの追加、武器の性能変更。これらシステム面の変更にともない、重要度の高いものを解説するぞ！

アルティメットスペルを使いこなせ！

〔クロノフリーズ〕

LV1は施設の封印が可能な点に注目しよう！ お互いアルカナストーンシールドに向かったとき、相手のほうが先に封印に成功しても、ストーン制圧開始直前に〔クロノフリーズ〕を使えば、その遅れを取り戻すことができる。そのため、〈シールド〉スキルとの相性はなかなか良好。なお、LV3は使用した側のみ施設の封印ができる点には注意。相手に使われると、ゲートやアルカナストーンシールドの封印から逆転される可能性もある。警戒を怠らないようにしたい。



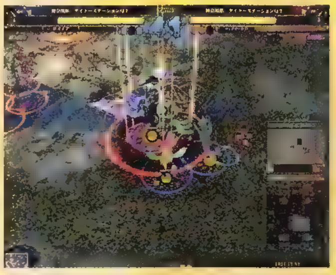
先に封印されてもあわてずクロノフリーズでカバー。大幅なリードを防ぐことができるのだ。相手のアルティメットスペルが戦闘向きでないときは、特に有効。

〔アディション〕

非常に便利になったアルティメットスペルで、LV1は、開幕一体落としをされてもそのまま押し込むことができ、LV2であれば、中盤で二体を壁にして落とさせてのごり押しも可能。枚数が多めのデッキで使い、LV1なら5枚以上、LV2であれば6枚以上での運用が安定。使用後に敵に倒されると建て直しが困難なため、枚数の少ないデッキには向かない。

〔サクリファイス〕

全体的に弱体化された印象のUSだが、双璧を成していたキュアオールの弱体により、LV3の〔サクリファイスU〕が火力の高さと、主人公を守る意味も含めて候補として挙がるようになった。複数攻撃が多いデッキなら選択肢に入れておきたい。



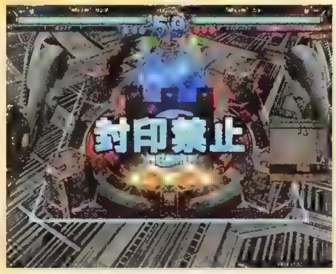
高コスト複数攻撃の使い魔に〔サクリファイスU〕を使えば、敵をせん滅することもできる！ 相手の弱点を突けるなら積極的に狙おう。

〔シーリング〕

一部、サーチアイ封印時に効果がアップする特殊技を持つ使い魔と、LV1との相性が非常に良い。LV1のアウェイクでサーチアイの一発回復ができなくなったため、開幕、あるいは2回目の出撃からそれらを使ってごり押しできるのだ。[ヤクシニー]、[乙姫]、[アフロディーテ]などがこれに当たり、海種で[ヤクシニー]を使うのであれば、可能な限り選択したい。

〔アウェイク〕

注目したいのはLV2。施設の封印を禁止できるので、お互いにアルカナストーンシールドなどに向かったとき、相手が封印に乗って少ししてから発動することで、封印速度の差で優位に立てる。制圧メインのデッキと戦うときに有効だ。



意外と侮れない封印禁止の効果。相手が制圧メインのデッキだと特に効果を発揮してくれる。もちろん、これまで通りシーリング対策としても有効。

新スキル、ガード・パワーの性質

新たに追加された完全に戦闘向けの新スキルといえる〈ガード〉と〈パワー〉。その能力はどちらもこれといったリスクが無く強力なもの。

●ガード

弱点が無くなる〈ガード〉は、基本的には相手の属性を気にせずに使い魔を盾にできる。ただし、あくまで通常状態で弱点が無いというだけで、弱点付加などを使われるとしっかり弱点を付けられる点には注意。それらの特殊技を持った使い摩と戦うときは、しっかり分散してまとめて弱点を付加されないようにしたい。

●パワー

〈パワー〉は大まかに、ストーン1個分と少しで一段階、ストーン2個分と少しで二段階ATKが上昇する。そのため、最大限の効果を得るのはかなり追い込まれた状態になるので、これに頼ってストーンを割らせてしまうのは危険だ。なお、上昇値は、複数と単数で違う。左下の表を見てもらえればわかるとおり、単数攻撃のほうが上昇率が高い。

	ストーン1個＋1バリン	ストーン2個＋1バリン
単数攻撃	＋10	＋20
複数攻撃	＋5	＋10

例えば、［レナス］であれば最終的にATK60、DEF60になるので、コスト25相応の強さになる。



［パワー］を持っている使い魔は、他の強化系の特殊技を持つ使い魔と併用すればかなりの火力が期待できる。

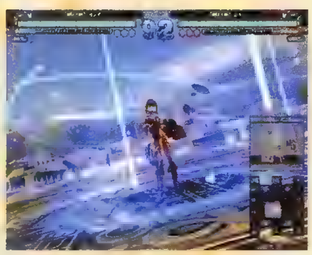
オーバーキルの性能

このバージョンで大きな変更があったのはレイピアと杖。

まず、レイピアは範囲内の敵2体に攻撃可能になっただけでなく、オーバーキルのたまる速度がもっとも早くなった。そのため、開幕からガンガン使用できるのはうれしい。威力は無属性のオーバーキルよりもやや高めとなっている。二体を同時に狙えることで、流行の〔アディション〕に対抗しやすいのがポイント。

杖は、オーバーキルの範囲も拡大されたため、相手がかなり大きく分散していなければ、敵全体を範囲に入れやすくなった。威力はLV1で60、ゲージ上昇速度はほかの両手武器と同じため、やや遅めとなっている。両手武器のため、威力の高い拡散攻撃なのがウリ。高いATKの拡散攻撃は、オーバーキルで弱点を突けなくとも、特定種族のメタとして有効なのがポイント。

オーバーキルゲージのタメ速度順	
1位	レイピア
2位	剣
3位	片手斧
4位	槍
	杖
	両手斧



攻撃力を取るか、二体を攻撃できる便利さを取るか、はたまた拡散で後方から攻撃させるか？ 選択の幅が大きく広がったぞ。

各種族の強力な使い魔をチェック！

注目カードピックアップ＆対策

新たに追加された使い魔の中には、かなり強力な特殊技を持つものが多い。その性能と対策はしっかり把握しておきたい。
※ここで掲載している数値は編集部調べです。

強力なカードを覚えよう！

今回追加された使い魔は、早くもデッキの中軸として活躍しているものも多く、全国対戦でもよく見かけることだろう。

しかし、ただ使えば強いというわけではなく、しっかり性能を把握して使わないとその性能を十分に引き出すことはできない。また、強力だからといって全く対策ができないわけではない。ここでは、比較的わかりやすい対策を紹介するので、決して諦めず、一つひとつ対策を立てて対抗していこう。

なお、下で紹介していない強化された旧カードの中でも対策が必要なものもあるので、ここで簡単に解説する。まず、[サドゥール]は、新カードの[服部半蔵]を控えさせての使用が強力。単数攻撃のスマッシュの威力がかなり上がるので、味方を孤立させて、スマッシュで各個撃破されないように動かしたい。

[サキュバス]は効果が上がっているので、油断せず、相手のデッキに居るときは基本どおりなるべく広く分散して相手の特殊技をまとめてくらわないようにするのが重要。[フェアリー]との併用が危険なので、丁寧に対応しよう。



独特な特殊技を使うアルティメットレアなどは、特に注意しておかないと、パターンにはめられて予想外の負け方をしてしまうことも。

服部半蔵



特性

効果を与えた相手に攻撃を当てたときに、18の追加ダメージを与える。この効果は、[ノエル]の月影や、主人公の無属性のオーバーキルにも適用される。なお、効果範囲が非常に広いのが特徴。

対策方法

効果範囲が非常に広いため、左右に大きく広がっても全員入ってしまうことも。それでも、密集するよりはマシなので、かならず広く分散したい。強化系の特殊技も、相手と接触するより早く使って分散するほうがよい。なお、先行入力を活用されると、特殊技の狙いが付けやすく、全員入れられやすい。それを防ぐために、戦闘に入ったら相手が特殊技を使うまでこちらは使わないのも手。

魔戦士長アラケス



特性

特殊技のダメージは、DEF50の相手に使用して、70→87→105→128と変化する。うまく生き残らせることができれば、試合終盤では対魔種で非常に大きな力を発揮してくれる。コストが低く回転効率も良い。

対策方法

基本的な対策は、やはり味方を密集させないことだ。特に、炎属性の使い魔が2体以上パーティに居る場合は、かならずそれらを左右に分けてまとめて特殊技をくらわないようにしよう。なお、人獣らしく基本的には打たれ弱い。複数攻撃ゆえに攻撃を当てるために前に出てくることも多くなるので、そのチャンスを逃さず、ピンダメやオーバーキルを集中して一気に落とそう。

クロノス



特性

HPが少ないときに使用すると特殊技の威力が上昇。満タン時は、DEF50の相手に82のダメージとやや低めの威力なのだが、半分を切れば、並のピンダメの威力を凌駕する。使用後にサクリファイスも有効。

対策方法

一番わかりやすい対策は、あえて[クロノス]以外を狙って倒していくことだ。相手が痺れを切らして[クロノス]の特殊技を使わせることができれば、特殊技が使えないうちに撃破を狙う。

なお、特殊技の射程は[レナス]や[ルビカンテ]などに比べると短いので、使用時は必ず前に出てくる。基本的にDEFは低いので、そのチャンスを逃さずに撃破していきたい。

ウラヌス



特性

特殊技で召喚できる「モノリス」は、使い魔と同じ性質を持ち、ストーンや施設の上に置くと、制圧、封印、そしてそれらの阻止をする能力がある。HPは250で、特殊技の対象にならない。制圧の補助や妨害に便利。

対策方法

韋駄天デッキをはじめ、制圧力で圧倒できないデッキの場合、基本的に追い掛け回して戦闘を挑む。下手に割合に持ち込もうとすると、アルティメットスペルを絡められて割り負けてしまうことも。また、〔クロノフリーズ〕をセットしているのであれば、思い切ってモノリスの破壊時に使用するのもアリ。なお、モノリスの設置持続時間は約10カウント。その間[ウラヌス]のゲージはたまらない。

ポポイ



特性

特殊技は、約3カウントの間姿を消し、ATKとDEFを15ずつ上げる。効果時間の長さを生かし、相手との接触前、気持ち早めに使用、分散して相手に位置を悟られないようにする。

対策方法

一番危険なのが、自陣ストーン上で特殊技を使われて迎撃を強要されることだろう。こうなると、逃げ場も無く一方的に攻撃されることも。なるべく、早めに戦線を上げることを心掛け、相手ストーン近くで特殊技を使わせ、自身のストーン上まで撤退、特殊技の効果時間が切れるまで少しでも時間を稼ぐのが理想。迎撃時はATKを下げる特殊技や、DEFを上げる特殊技を温存せずに使う割り切りも必要。

レナス



特性

特殊技は、特殊技の打ち消し効果が先に発動するため、撃属性に無敵状態の相手に当ててもダメージを与えられる。威力はDEF50の相手に使用して、93→122→140→163と上昇する。

対策方法

20コストの使い魔なので、それほど打たれ強いわけではない。特殊技を使うためにはある程度前に出なければならないため、その瞬間に集中攻撃をして落とすのが理想。なお、「特殊技の対象にならなくなる」特殊技であれば打ち消されることはない。[アプサラス]や、[アジ・ダハーカ]であれば対策として有効なので、デッキ構築の時点で対策を考えるのであれば組み込むことを考えておこう。

ガイア



特性

特殊技は、効果時間が約10カウントと非常に長い。最初はATKとDEFが7上昇し、一体撤退ごとに10ずつ上昇する。味方の撤退もカウントされるため、アディションとの相性が非常に良い。

対策方法

やはり魔種の悲しさか、基本的にはそれほど打たれ強いわけではない。複数攻撃なので前に出る必要があるので、集中攻撃で特殊技を使われるまえに倒すのが理想。また、相手が特殊技使用時にアディションで戦線を維持されるとジリ貧になってしまう。突破されそうなときに［ガイア］のHPが多く残っている場合は無理をしないように。ほかのストーンに向かって大幅なリードを防ぐのもアリ。

リリス



特性

特殊技は、前作のものを強化したもので、相手を約2カウントの間単数攻撃にしつつDEFを25%ダウンさせる。単数攻撃になった相手が無理に攻撃に来たら、そのまま撃破したい。

対策方法

効果範囲がかなり前方寄りなので、密着すれば特殊技はくらいにくい。密着するまで攻撃しないもの手。また、効果時間はそれほど長いわけではないので、相手ストーン上での戦闘などであれば、一度後退して仕切りなおしを狙うのもよいだろう。

特殊技をくらったら無理に攻撃を当てに行かないことが重要。それで主力を撃破されてしまっては目も当てられないぞ。

アジ・ダハーカ



特性

特殊技は、範囲内の味方二体を特殊技の対象外にする。「特殊技の効果を消す」タイプの特殊技もくらわないのが特徴。なお、味方強化系特殊技の後に使うとその効果も消すので発動順に注意。

対策方法

特殊技は、各強化系と併用しつつ主力に使われると非常にやっかいなのだが、本人は無防備なので、左右に分散などして回りこみ、［アジ・ダハーカ］を狙って落としてしまうのが理想。当然だが弱体、妨害系の先打ちは無意味になってしまうので厳禁。

なお、［ガイア］と併用されると［アジ・ダハーカ］の撃破がプラスになる場合も。そのときは［ガイア］を集中攻撃で落としたい。

魔海侯フォルネウス



特性

特殊技のスロウ効果は、2カウントほど持続する。敵主力の二体に当てれば敵戦力を大きく低下させられる。ダメージは、DEF50の相手にヒットさせて64→82→99→122と上昇する。

対策方法

とにかく味方の主力、特に雷属性の使い魔が二体パーティに居る場合は、左右に分散させて、両方が特殊技の範囲に入らないようにするのが重要。

DEFがやや高めなので、なかなか落とすこともできないが、複数攻撃なので前に出ることは多い。味方使い魔の特殊技にピンダメがあるなら、そのときに集中攻撃をして一気に撃破を狙って特殊技のLVをリセットしたい。

乙姫



特性

特殊技は、通常時は2カウントほど、サーチアイ封印時には3.5カウントほど範囲内の敵二体を単数攻撃にする。ゲージのたまりもコスト相応なので、開幕から使える。

対策方法

基本的な対策は［魔海侯フォルネウス］と同じで、とにかく主力を密集せず左右に分散させること。なお、攻撃範囲は短くなるが、単数攻撃になるだけなので、防御力の高い使い魔がくらった場合は思い切って前衛に立って攻撃させるのもアリ。

当然だがサーチアイを封印された状態での放置は厳禁。後々のことも考えて、封印されたときはキッチリ修復しておきたい。

沙悟浄



特性

特殊技は、これまでのLV制の技と違って自己強化のため、空打ちでも強化されるのがポイント。シールド交換時などで先に使っておくのもアリ。上昇値は、30→40→50→60と変化する。

対策方法

防御寄りの能力で、さらに4速のため、うまく後衛に配置されると撃破してLVをリセットするのがかなり難しい。ただ、後半はウェイト時間が長くなって連発はできないので、LV2かLV3使用後が狙い目。

魔種にとってはコスト15ながらかなりの強敵。どうしても対策をしたいなら、主人公のオーバーキルで弱点を突ける長射程武器にするか、［バルバリシア］をデッキに組み込もう。

キュベレー



特性

特殊技は、敵一体のATKとDEFを25%ずつ下げる。移動速度も2速以下になるので足止めにも使える。主力撃破に使うか、帰還を遅らせてアドバンテージを取るかで使い分けよう。

対策方法

戦闘中に特殊技をくらったら、素早く味方の後ろに隠して撃破されないようにしたい。効果時間が3カウントと長めなので注意したい。本体のATKは低めなので、神族以外であれば、特殊技が使えない状態のときは、あえて無視してほかの使い魔に集中攻撃を仕掛けるのも重要。相手が特殊技を使った回数などを覚えて、ウェイト時間中に勝負を仕掛けるのも有効だ。

プルートー



特性

特殊技は、ヒット後3秒で爆発する。ダメージは、DEF50の相手に111、爆風が同じく63のダメージを与える。爆風の範囲は、カード四枚分程度離れていてもヒットする広めの範囲。

対策方法

特殊技をくらったら、とにかくくらったユニットを後方に大きく離すのが重要。前や横方向に離すと、そこを集中攻撃されてしまう可能性もあるので注意。

どうしても相手をするのが厳しい海種の場合は、［ダゴン］を入れておけば一応対策として機能する。同族戦は少し厳しくなるが、他の種族への対策にもなるので、［プルートー］が苦手なら採用を視野に入れよう。

村雨



特性

2速のトラップタイプの特殊技を使用できるのだが、追加効果があるためか、威力はほかの2速ものに比べやや低め。強制前進の効果は1カウントほど。相手を別のトラップに誘い込むのにも有用。

対策方法

ほかの20コストのトラップに比べ、その範囲が狭い（［サマエル］と同じ）。トラップが置かれた可能性のあるアルカナストーンの制圧を狙う場合、なるべくサークルの縁に乗って制圧することで当たる確率を下げよう。威力は低めとはいえ、海種にとっては十分なダメージになるので丁寧に動こう。

戦闘中にセットされる可能性もあるので、［村雨］の通過した位置はよく見ておきたい。

チャレクエ攻略、強デッキクラッシュといった攻略情報や、はいてない疑惑のアテナをはじめとした第2弾SPカードプレゼントも!?　お楽しみに！

稼働まで一カ月を切った新バージョンの情報を紹介!!

BASEBALL HEROES 2010 WINNER

ベースボールヒーローズ 2010 ウィナー

ついに新バージョン情報解禁。新要素を予習し稼働に備えよ!

BASEBALL HEROES 2010 WINNER
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：野球トレーディングカード＋オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：9月下旬稼働予定
■使用基板：ー

※記事中の画面写真や仕様などは、開発中のものです。製品版では予告無く変更される場合があります。あらかじめご了承ください。

新要素満載で生まれ変わった『BBH2010』

ゲームシステムに、さまざまな新要素！　その一部を紹介!!

ゲームシステムに、さまざまな新要素が追加される本作。今回はその中でも注目の「EXスキル」と「キャリアアップ」システムを紹介していくぞ。

「EXスキル」とは、試合中に一定の条件を満たすと「チャンス＋」、「ミート＋＋」などの選手能力をアップできるスキルを獲得できるシステム。「EXスキル」は各選手八個まで獲得でき、規定数内（初期値は二個）で自由に選択することが可能だ。

そしてこの「EXスキル」と深く関係しているのが「キャリアアップ」。これは選手レベルが9になると選択でき、レベルが1に戻り、獲得した「EXスキル」も失う代わりに、「EXスキル」の選択可能数アップや「＋＋」グレードの解禁などが可能となるシステムだ。どちらも選手育成の大きな鍵になるだろう。

そのほかにも、チームの戦術に大きく影響する新しい監督スキル「タクティカルスキル」や、試合中の采配で勝ち星が獲得できる「勝ち星ゲージシステム」など、注目の新要素が満載！　次号では、今回紹介しきれなかったそれらにも注目していくぞ。



「EXスキル」をフル活用することで選手を大幅に強化することが可能に。選手育成の幅がさらに広がった。

高得点で「デジタルカード」を獲得!

「VSチャレンジモード」

コナミの電子マネー「PASELI（パセリ）」専用コンテンツ。ゲーム性はシンプルで、1イニングの攻撃をすべて「VS」で行い、スコアを競う。このモードでは、選手カードが払出されない代わりに、持っているだけで選手の能力がアップする「デジタルカード」が獲得できる。



デジタルカードの種類はさまざま。中にはスペシャルスキルが付加されるものも!?

※「PASELI」の詳しい情報は公式サイト(http://paseli.konami.jp/)をご覧ください。

選手カードのカテゴリーもリニューアル!

『BBH2010』では、選手カードのカテゴリー（券種）も大幅に変更されるぞ！
今回は、新しくなったカテゴリーの中でも注目の2種類をピックアップしていく。

NEW カテゴリー　OPENING STARTING PITCHER

今シーズンの開幕先発投手がカード化！　各球団のエースが勢揃い!!



ダルビッシュ 有

今季も開幕投手を務めた、球界が誇る大エース。今年も先発の柱として投手陣を引っ張っていく。

NEW カテゴリー　RISING

各球団の今季前半戦で勢いのある活躍をみせた選手がカード化！



松本 哲也

昨季に新人王を獲得した、的確なチーム打撃と、堅い守備が今季はさらに進化。目覚ましい活躍をみせている。

引き継ぎ情報
今回も「BBH2009」の監督ランクや選手レベルなど一部データを継承することが可能だ。
レベルはそのまま継承されるが、経験値はレベル毎の初期値にリセットされるので気をつけよう。

『WCCF』ムックの決定版!!

WCCF IC 08-09 監督術読本

ワールドクラブチャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2008-2009
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net



発売中（2010年8月6日発売）
B５判　128ページ　価格1600円（税込）
※付録DVD、オリジナルカード付き

これ一冊で名監督の仲間入り！

『WCCF』シリーズの公式大会で好成績を収めた強豪監督たちを集めて開催された「ファミ通CUP the 1st」の映像を中心に、『WCCF08-09』をより楽しむための情報を凝縮！ 名うての監督たちの戦術やオススメカードなどを徹底紹介。そのほか『08-09』全選手使用感や開発者インタビュー、『07-08』でカード化された奥寺康彦氏のインタビューなど、珠玉の内容で発売中！



名監督たちが集う

付録DVDでは日本全国に散らばる最強監督たちがくり広げた熱戦の中から名勝負をピックアップしてお届け。また元サッカー日本代表にして『WCCF』の現役プレイヤー、城彰二さんと開発者によるトークショーも収録しているぞ。

試合映像DVD!

初レアカード化!? 付録選手カード付き!!

本ムックのもうひとつの目玉が付録カード。「スペシャル・ワン」な監督がその才能に惚れ込み獲得したウインガーがレアカード化しているぞ！



見るだけで勝率アップ!? DVDのココに注目!!

監督たちのカードさばきを見る

本書では、これまでの『WCCF』攻略でほとんど語られることがなかったカードの動かしかた、すなわちプレイスキルに焦点をあてている。攻略本に記されている各監督の実践指南とDVDの映像をあわせて見れば、いままで上級者しか知りえなかった攻略ネタを大量に仕入れることができるはずだ。なおDVDには副音声として本作のプロデューサー柏田氏のコメンタリーが収録されており、こちらにもここでしか聞けない耳より情報が隠されているぞ。



カードさばきの究極を見よ!

DVDでは画面右に表示されているチーム全体の布陣に注目。戦況によって目まぐるしく変化する上級者のカードさばきを参考に、自身のプレイスキルの向上を図ろう。



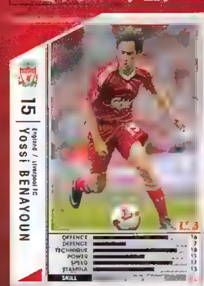
最新トレンド戦術まるわかり!

プレスのかけかたやキープレイヤー戦術の使い分けに始まり、ディフェンダーはセットでラインごと動かすといった、上級者ならではの有益な情報が数多く収録されている。

“新”鉄板カードを発掘する

DVDに収録されている各監督のチームは基本的に「ファミ通CUP the 1st」用に作られたもの。そのためメインチームでは使っていないが各監督が可能性を感じる、意外性のあるカードが多く使用されており、ちまたでは使用率の低めの選手が活躍する場面も多く見られる。このあたりは攻略本のほうでフォーメーション、チームの育てかたなどとあわせて詳しく解説しているので、攻略の参考にしてほしい。ちなみに『08-09』のカードでは下の3選手が今大会で多くの監督の下で起用されていた。攻略本では大会では使っていない各監督のお気に入りカードも紹介していることにも注目。新たな発見が目白押しなのだ。

ヨッシ・ベナユン



リバプール所属トップ下や右サイドで精度の高いパスを供給。

ラサナ・ディアッラ



無尽蔵の体力と強力なキープレイヤー戦術で人気のMF。

ジョン・メンサー



最終ラインのどこでも質の高い守備を見せるリヨンのDF。

今度はCOOLにBEAT!? 音楽ガンシュー第二弾!

ミュージックガンガン! MUSIC GUNGUN! 2

音楽ゲームとガンシューティングの融合で注目を集める「ミュージックガンガン!」に、さらに革新的な続編が登場! 今月はその気になる第一報をお届けするぞ!

ミュージックガンガン!2
■メーカー　：タイトー
■ジャンル　：音シュー
■操作方法：ガンコントローラー
■発 売 日：2011年春稼働予定
■使用基板：TAITO TypeX2





STORY

音楽の星・ミューズ星に、ある日、宇宙人が来襲した!彼らは音をエサとする「サウンドイーター」とよばれる宇宙人。星の音楽を次々と食い荒らしはじめる。サウンドイーターを逮捕し、星の音楽を取り戻すため、警察官である双子の「ミューズポリス」が立ち上がった!

ゲームイメージが一新! 二大人気声優にも注目!!

各種イラストからも分かる通り、カワイイ路線だった前作から、本作ではスタイリッシュ路線へと大幅イメージチェンジ! 男女問わず、ゲームの世界へのめり込めること請け合いだ。さらに主人公のボイスを担当する人気声優の熱演で、より世界観に没頭できること間違いなし! 本作のテーマ曲も、このお二人が熱唱しているぞ。

シアン

ミューズ星に住んでいる、ミューズポリス（警察）。15歳。
クールで無口。正義感は強い。
銃の腕前は天才的。



シアン役
神谷浩史

主な出演作:
・機動戦士ガンダム00（ティエリア・アーデ）
・さよなら絶望先生（糸色望）
・化物語（阿良々木暦）
・デュラララ!!（折原臨也）など

マゼンタ

ミューズ星に住んでいる、ミューズポリス（警察）。15歳。自信家でちょっと生意気。普段は強がっているが、うたれ弱く、すぐ泣く。



マゼンタ役
今井麻美

主な出演作:
・THEIDOLM@STER（如月千早）
・真・恋姫†無双（郭嘉）
・Steins;Gate（牧瀬紅莉栖）など

ロケテ情報&AMショーに出展!!
9月4日(土)、5日(日)の2日間、秋葉原「Hey」<〒101-0021 東京都千代田区外神田1-10-5　廣瀬本社ビル>にてロケテストが開催される。また、今年のアミューズメントマシンショーにも、出展が決定。一般公開日は9月11日(土)。会場は例年通り、千葉の幕張メッセだ。いち早く本作の最新情報を知ることができるこのチャンスを逃すな!

音楽に合わせてノリノリSHOOT!
ルールはカンタン、すぐ楽しめる!!





音楽とマーカーでタイミングを合わせてSHOOT!!

ミュージックガンガン！の基本的なルールは、曲のリズムに合わせて音モンスターをタイミングよく銃で撃ち落とせばOK！

タイミング表示マーカーのゲージに合わせて撃てば良いのだが、撃つべきタイミングで音モンスターが口を開いたりと、タイミング取りが分かりやすくなっている。ガンコントローラーのみの簡単操作で、だれでもすぐ直感的に楽しめるぞ！

音モンスターをうまく倒すとたまるゲージが……



ステージ終了時に一定量あれば
STAGE CLEAR!



大量新曲追加で全100曲！ お気に入り曲が絶対見つかる！

音楽ゲームはいかに自分好みの曲で、ノリノリで遊べるかが命！ 本作では前作『ミュージックガンガン！曲がいっぱい☆超増加版！』の収録曲を継承しつつ、さらなる新曲の追加で、遊べる曲は充実の100曲に！ 定番のJ-POPやアニメ曲はもちろん、タイトー不朽の名作ゲームのVGMや、『東方Project』シリーズや初音ミクなど、ネットで話題の名曲にも要注目だ。

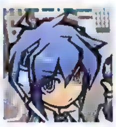
新曲の一部を紹介！

ジャンル	曲名
J-POP	じょいふる ポニーテールとシュシュ
アニメ	雪、無音、窓辺にて。
ゲーム	レッツゴー陰陽師
ゲーム	チルノのパーフェクトさんすう教室
初音ミクほか	メルト ブラック★ロックシューター

and more!!



MU-GUNtter



『ミュージックガンガン!2』開発スタッフより 『ミューガン2』は、前作からガラリと変わったクールなイメージに進化! 新筐体はスピーカーを手前にもつけ、プレイヤーの音環境にも配慮しました。『ミューガン2』をお披露目する9月4日(土)、5日(日)のロケテスト、さらに9月11日(土)のJAMMAショーはタイトーのブースへ必ず遊びに来てくださいね! そして現在、店舗にて好評稼働中の『ミューガン超増加版』もガンガン遊ぶべし!



『ミュージックガンガン!曲がいっぱい☆超増加版!』ひみつ情報 『2』のインパクトに負けじと、現在好評稼働中の『ミューガン超増加版』もまだまだ進化中。先日、さらに下記のひみつ曲、三曲がプレイ可能になったぞ! ただしこの三曲は通常一曲目では選べない「超むずかしい」限定曲なので、普通は最初から選べない。しかし、**一曲目選択画面でひみつコマンド「(画面外に銃を向けて)サブボタン×3、トリガー、サブボタン×3、トリガー」を入力することで**最初から遊べるのだ。

超増加版! 解禁曲
- ●影の伝説メドレー 『影の伝説』より
- ●白鳥の湖
- ●ミュージックガンガン!テーマ feat.初音ミク&鏡音リン うた:初音ミク&鏡音リン

くわしくはタイトーのミュージックガンガン！公式 HP でチェック！ ミュージックガンガン！ 検索

2号連続プレゼント!
今月は『ミューガン』のマグカップを3名様に!



『ミューガン』開発陣からファンの皆さんへ、今月はこのキュートなマグカップをプレゼント！ 応募要項については、3ページにて！

「ネット配信でも『ミューガン』三昧!」

本作の最新情報は、USTREAMの配信番組『TAITO LIVE!』で9月上旬配信予定の、#4でも公開予定! →http://www.ustream.tv/channel/taito-live/
さらに『1&増加版』の25曲を収録したサウンドトラックも、現在iTunes@ storeで好評配信中だ(ダウンロード販売のみ)。 →http://itunes.apple.com/jp/album/id376768622/



念身関連の基本事項から自機選びの指針までを伝授!

赤い刀

アカイカタナ

話題のケイブ最新作『赤い刀』がついに稼働スタート！　念身の扱いさえマスターすれば、厄介なボス弾幕だってもう怖くない!?

赤い刀(アカイカタナ)
■メーカー　：ケイブ
■ジャンル　：横スクロールシューティング
■操作方法：1レバー＋4ボタン
■発 売 日：8月19日(稼働中)
■使用基板：—

TEXT：伊藤雅

攻防一体の秘めたる力を自在に使いこなせ！

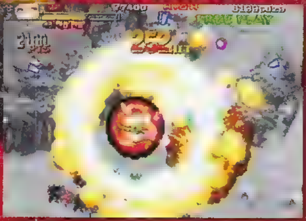
念身システムの仕組み

祈導ゲージを消費して、幻忍の超絶能力を発揮する念身システム。その使いどころを考える意味でも、まずは基本事項からきちんとおさらいしておこう。

祈導ゲージさえあれば、戦闘機形態と幻忍形態をボタン一つで切り替え可能な念身。本作を遊ぶ上でもっとも重要なシステムであり、この切り替えで瞬時に自機特性を変化できる。中でも幻忍形態の「接触した敵弾を、放物線軌道で弾き返す」ディフェンスモードは超重要！　念身解除のエフェクトとうまく組み合わせれば、ボムを使わずとも弾幕を回避可能だ。



▶ゲージゼロの強制解除に加え、再度のボタン入力でも解除可能。ただし、ボタンで解除した場合は、一定量の念身ゲージが消費されてしまう。

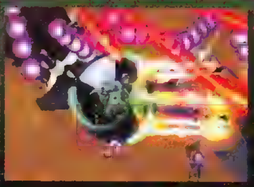


◀念身に必要な祈導ゲージは、祈導アイテムの回収時に増加。ディフェンス時なら自機、アタック時はオプションへ敵機を引き付ければ出現する。

幻忍形態における自機の特性変化

戦闘機形態が通常状態ならば、幻忍形態は一時的に自機がパワーアップした状態。モード別にフィールド効果の違いこそあるが、いずれも同じ基本特性を持っている(リスト参照)。簡単にいえば、「ミスしてもライフが減らない」状態で、最悪でも念身が強制解除されるだけ。ただし、自機周囲に吸着したスコアアイテムだけは、念身解除しないと回収できない。

基本特性
・祈導ゲージを消費し続ける
・体当たり&レーザー無効化
・スコアアイテムを回収不可能



ディフェンスモード

自機周囲に敵弾を弾く効果のフィールド(青)を展開し、敵弾を放物軌道の自機狙い反射弾へと変換。さらに敵機と密着&破壊していけば、残りライフに応じた数の撃ち返し弾を発生させられる。



アタックモード

自機の周囲にスロー効果を持ったフィールド(赤)が展開され、敵弾と接触することで、念身が強制解除される。また、敵機の爆発エフェクトに敵弾を巻き込むことで、スコアアイテムへと変換できる。

Check Point　重要なサブシステム

大きなウェイトを占める念身だが、コレ以外にも細かなサブシステムがいくつも存在。その中で事前に押さえるべきなのは、生存時間に直結した二つのサブシステム。これらを意識的に利用するだけでも、格段にプレイ時間が延びるハズだ。



■SUB SYSTEM 1
ライフ&祈導ゲージ

ライフ枠と祈導ゲージは共有された状態で、ミス時に祈導ゲージの最大値が上昇(エクステンド時はゲージ維持)。レーザーをくらったときのみ、ライフ枠が減らずに少しずつ削られる。



■SUB SYSTEM 2
オートボム発動条件

本作にはオートボム機能が実装されており、「ライフ×1&ボム有り」の条件でミス時に自動発射される。ただし、ストック数に関係なく、ボムを全消費してしまうので要注意だ。

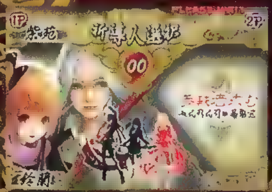
自機選びの基準はキャラor性能？

機体性能解説

ここでは少し趣向を変え、各機体の攻撃性能をモード&形態別に解説。いずれも使用感が大きく違うので、自機タイプを選ぶ上での参考として見てほしい。

どの機体もモード&形態別、全4パターンの攻撃バリエーションを任意で切り替え可能。その多さに始めは混乱するかもしれないが、とりあえず「ショット連打で高速移動、ショット長押しなら低速移動」と覚えておけば問題無し。

ただし、アタックモードが機体の特徴ともなっているので、オプション操作とレーザー特性はしっかりと把握しておくこと。本作を初めてプレイするのであれば、アイテム育成の感覚もつかみやすい参号機・八重桜がオススメ。





どの機体も特徴的だが、敢えてオススメするならワイドショットの参号機が扱いやすい機体だ。

独断と偏見によるオススメは八重桜!?

ストレートショットで敵機を切り裂け！

壱号機　金盞花

きんせんか

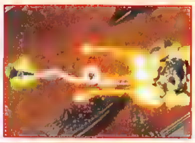


神条椿&朝霞菫

●攻撃パターン解説●

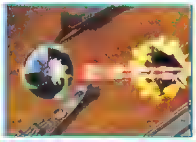
ディフェンスモード　アタックモード

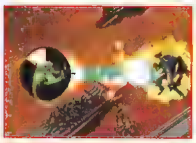




戦闘機形態

前方集中型のストレートショットが特徴で、アタックモード時はオプションの距離&角度を任意に固定可能。一点に火力を集中しやすい半面、パターン化が必要な玄人向けの自機といえる。





幻忍形態

ディフェンスモードこそストレートショット×1と心許ないが、アタックモード中は、対象の距離に関係なくレーザーを撃ち込み可能。なおアタック中は、移動速度が極端に遅いので要注意だ！

祈導人出陣之心得　●ボムストックの補充について：幻忍形態が簡易ボム的な使い方をできるため、意外と宝の持ち腐れになりがちなボムストック。そのストック数は初期×3発あり、戦闘機形態のミスでライフ枠が減る度にフルチャージされる。また、中盤のステージ以降では、ボス直前にボムキャリアーも登場。キャリアー破壊でボムアイテムを放出し、回収時にストックが1発分追加される。

危機的な状況を回避するためのイロハを伝授!?

念身活用のススメ～初級編～

念身の基本事項を覚えたところで、次は具体的な使い方をレクチャー！　ステージ道中とボス戦に分けて、ポイントを分かりやすく絞って解説していこう。

追い詰められたら念身!

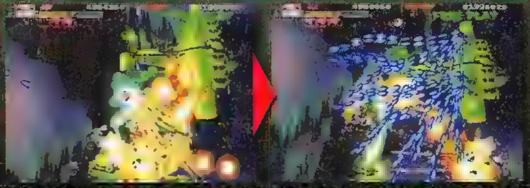
比較的、祈導アイテムの回収も簡単なステージ道中であれば、簡易的なボム代わりが一番分かりやすい使いどころ。まずは使用感を覚えることが重要なので、追い詰められる前に気兼ねなく使ってOK！　極論をいえば、祈導ゲージが切れてもボムがある。



◀敵弾が多いポイントは、迷う前の念身が安全確実！　祈導ゲージを使い切ってから、再チャージのことを考えればいい。



▶解除エフェクトには、放射線状に敵弾弾き飛ばす効果アリ。中央付近で念身解除すれば、画面外へ消してしまえるぞ！



耐久力の高い中型機は、アイテム育成の練習に最適！　オプションを盾にするようにめり込ませ、撃ち込みでアイテム発生～敵弾で炙って成長させてみよう。

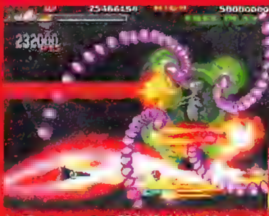
■指南書:祈導ゲージの回復率アップ!

祈導アイテムの吸着&育成

祈導ゲージを確保する上で、最も重要なのが祈導アイテムの吸着と育成。戦闘機形態のアタックモード中は、オプションで画面上のアイテムを引き寄せることが可能。この状態を維持したまま、敵弾でアイテムを炙り～アタックモードを解除しての回収が基本になる。

使用ポイントの見極め

ボス戦はキツイ弾幕も多いが、無計画な念身は厳禁！　形態変化の直後など、祈導アイテムの回収ポイントが限られるため、必要な場所で使えなくては本末転倒。攻撃パターンの見極めを最優先に、足りない部分はボム使用でゲージを温存していこう。



◀念身ばかりに頼っていると、レーザーを戦闘機でやり過ごす羽目に。弾避けを基本に、念身する弾幕を見極めよう。



▶ディフェンスの撃ち込みは、ダメージも微々たるモノ。敵弾を弾いた直後など、こまめにアタックへ切り替えること。



ボス戦でボムを撃った直後は、即座に前進してオプションを配置。アタックモードの撃ち込みが定番だが、欲張り過ぎると弾幕回避が間に合わなくなるぞ！

■指南書:念身解除した直後の立て直し

ボムの無敵時間を有効活用

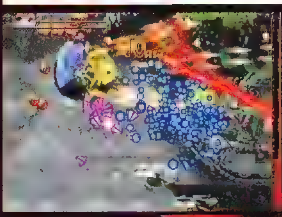
ストック制限のあるボムは、ココ一番で頼りになる存在。中でも念身解除した直後の立て直しに最適で、無敵時間中にオプションをボスへ重ねていけば、祈導アイテムを安全に引っ張り出せる。なお、幻忍形態のままボムを撃っても、戦闘機形態へ戻らないので要注意だ。

厄介な敵弾を爆風に巻き込んで錬金!!

誘爆連鎖の基本～中級編～

ある程度、念身の感覚と操作に慣れてきた段階であれば、「敵弾の誘爆連鎖」を狙うのがオススメ。基本的にスコアアイテム＆HIT数のアップを狙うスコア稼ぎの要素だが、結果的に画面上の敵弾を減らす効果を得られるため、念身解除した直後の安全確保にも役立つ。以下に基本的な手順をまとめておくので、ミスしても痛手が少ない序盤ステージでチャレンジしてみよう！

手順 壱：敵弾をディフェンスで誘導



まずは戦車やヘリなどのザコに向かって、敵弾＆反射弾を誘導するのが第1段階。乱暴な言い方をすれば、「ディフェンスモードで、敵に向かって突っ込む」のが基本ともいえる。

手順 弐：アタック破壊で誘爆開始



敵弾がスロー効果で止まっている間に、アタックモードのショットを一瞬発射！　きちんと巻き込めば、さくら吹雪＋誘爆エフェクトが発生して、敵弾がアイテムへと変換される。

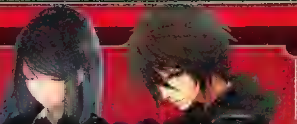
手順 参：念身解除でアイテムを回収



幻忍形態だと出現したアイテムを回収できないため、適当なタイミングで念身解除。必ずしもベストとはいえないが、スコアアイテムが時間で成長～消えるまでの間がベターだ。

弐号機　変幻自在のバリエーションを持つ個性派

胡蝶蘭 こちょうらん



西園寺牡丹＆西園寺桔梗

ディフェンスモード　アタックモード　●攻撃パターン解説●





戦闘機形態

オプションが攻撃対象を自動追尾するため、上下や後方といった死角部分をフォロー可能。ただし、アタックモード中にオプションが固定されず、アイテム育成には慣れも必要だ。





幻忍形態

ディフェンスモード時は、射幅の狭い3WAYショットを連射。アタックモードに切り替えると、そのポイントから設置型レーザーを照射。自機から独立した状態で、同じ場所に撃ち込み続ける。

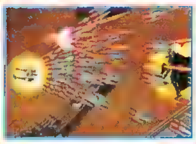
参号機　広域拡散型ショットで敵陣をなぎ払え!

八重桜 やえざくら



小早川紫苑＆真田鈴蘭

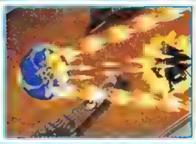
ディフェンスモード　アタックモード　●攻撃パターン解説●





戦闘機形態

ディフェンスモード時は、5WAY＋4WAYの弾幕で広範囲をカバー。アタックモード中はオプション固定だが、角度のみを調整可能。一定距離を維持して、上下にショットを振りまく。





幻忍形態

ディフェンスモード時は、射幅の広い3WAYを連射。アタックモードに切り替えると、射程の短い紡錘型ショット＋レーザーを照射。このため、対象に接近しないとダメージを与えられない。

祈導人 出陣之心得　●祈導&スコアアイテムの保持と消滅:戦闘機形態であればアタックモード中、幻忍形態なら常時アイテムを吸着して保持できるが、いずれも一定時間の経過でアイテムが消滅する。このため、ある程度まで成長した段階で、無理せず早めに回収した方が無難だ。また、戦闘機形態は吸着可能なアイテム数が少ないため、アイテムが大量発生すると取りこぼしやすいので注意!

BEMANI情報満載でお届け！

BEAT MAXIMUM

今月はBEMANI情報満載の増ページ号!! 人気アーティストや『jubeat』ディレクターインタビュー、ライブリポートなど、盛りだくさんでお送りするぞ！



ついに『IIDX』最新作稼働目前!!

Resort Anthem
The ultimate system beatmania deluxe version. beatmania IIDX18
©2010 Konami Digital Entertainment

beatmania IIDX 18 Resort Anthem
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：DJシミュレーションゲーム
■操作方法：—
■発 売 日：2010年９月予定
■使用基板：—

BEMANIシリーズの金字塔ともいえる『beatmania IIDX』の最新作がいよいよ稼動！ 今月は気になる収録曲情報に加え、初のソロアルバムが発売となる、S.S.D.&DJ YOSHITAKAインタビューを掲載!!

名機シリーズ降臨 名作誕生の予感!!

大盛況だったロケテスト開始から早数カ月。日を追うごとに稼動への期待が高まる『IIDX』シリーズ最新作、『beatmania IIDX 18 Resort Anthem』。DJ Mass MAD Izm* VS.DJ Yoshitakaのコラボレーション曲Watch Out Pt.2や、Xepherなどの人気曲を生んだコンポーザー、「Tatsh」が復活!! また、かげぬい～Ver.BENIBOTAN～はS.S.D.が「夏祭り」をテーマに新しい世界観へチャレンジしたという意欲作。華やかさの中にもどこかはかなさを感じさせる本作は、彼の新たな代表作になるかも。

beatmania IIDX 18 Resort Anthem 先行公開収録曲リスト

ジャンル	曲名	アーティスト名	SPH
TECH-BREAKBEATS	Watch Out Pt.2	DJ Mass MAD Izm* VS.DJ Yoshitaka	9
VACATION DANCE	Tropical April	Risk Junk	10
TRANCE	THE DOOR INTO RAINBOW	L.E.D.	8
IIDX HANDZ UP!!	Never Fade Away	Sota Fujimori feat. dj MAX STEROID	8
WORLD/POPS	おおきなこえで	猫叉Master feat.Sana	5
ELECTRIC STEP	Destiny Sword	CAPACITY GATE	9
IDM	ZETA～素数の世界と超越者～	Zextbach	9
CATALÀ LOUNGE	La Mar	seiya-murai feat. David Solanes Venzala	6
DRUM & BASS	I FIGHT ME	kobo feat. Marsha	7
PSYCHE FUSION	Vermillion	Mystic Moon	7
PSY TRANCE(FULL ON)	Programmed Life	kors k	9
ENERGETIC HAWAIIAN TRANCE	Kailua	kors k	9
BUBBLEGUM DANCE	Mermaid girl	Cream puff	8
NU DISCO	Golden Palms	Dirty Androids	8
DYSTOPIA	New Castle Legions	Dirty Androids	10
CROSSOVER HOUSE	BLUST OF WIND	Anemo=Aspel by MLREC.	8
SYMPHONIC-TEK	BROKEN EDEN	MYTHOLOGIA by MLREC.	9
NATSU MATSURI	かげぬい～Ver.BENIBOTAN～	CULTVOICE by S.S.D.PRODUCTS	7
UK HARDCORE	Rock Da House	M-Project fw. GUHROOVY	9
BROKEN SAMBA BREAK	灼熱Beach Side Bunny	DJ Mass MAD Izm*	10
ITALO HOUSE	You Were The One	good-cool ft. Brenda Vaughn	8
STARPOP	Answer	星野奏子	7
ROCKIN' DRUM'N'BASS	Session 9 -Chronicles-	PRASTIK DANCEFLOOR	10
ENERGETIC TRANCE	Space Time	NISH	8
UPLIFTING TRANCE	Programmed Sun (xac Antarctic Ocean mix)	xac	7
CYBER WALTZ	reunion	Tatsh	11

『beatmania IIDX 18 Resort Anthem』アルカディア特別コンポーザーコメント

dj TAKA

[illegible]

L.E.D

[illegible]

DJ YOSHITAKA

[illegible]

「Zektbach」ドラマCD第二弾が登場

「Zektbach」シリーズのドラマCD第２段が発売決定。今回はZektbach叙事詩の中でも人気の高い女王「マタン」とその弟「ノクス」の話が、それぞれ二枚組で登場の予定だ。

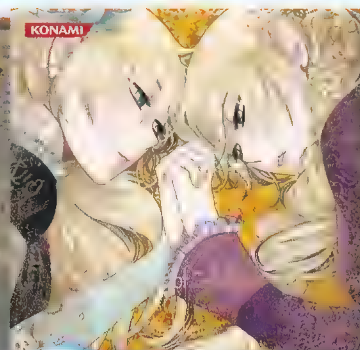


ニョアよりファンの皆様へ

冒険者諸君、ごきげんよう。私の名前はニョア。ゼクトバッハ叙事詩の案内猫である。本作品の楽曲は全てZektbachによるものであり、今作品だけの書き下ろしも含まれるにゃ！ 音楽・物語・そして声師による素晴らしい演技で、初めて手に取る諸君にもぜひ壮大な世界観を楽しんでいただきたいにゃ！

The Epic of Zektbach
Novel CD Series
～Blind Justice～

商品概要	
メーカー	コナミデジタルエンタテインメント
発売日	2010年9月22日
価格	3,000円(税込)



PRESENT 2名様

ビーマニ はみ出し情報1 DJ Mass MAD Izm* VS.DJ Yoshitakaのコラボ曲Watch Out Pt.2は9月15日に発売されるDJ Mass MAD Izm*ソロアルバム「I AM NOT A DJ」に先行収録が決定している。詳しくは94ページからの音魂コーナーを参照してほしい！

beatmania IIDX 18 Resort Anthem稼働直前

スペシャルインタビュー

S.S.D.初のソロアルバムが満を持して発売決定!

――まずは、初のソロアルバム発売おめでとうございます。今回のアルバム製作にあたり意識したことや、コンセプトについてお聞かせください。

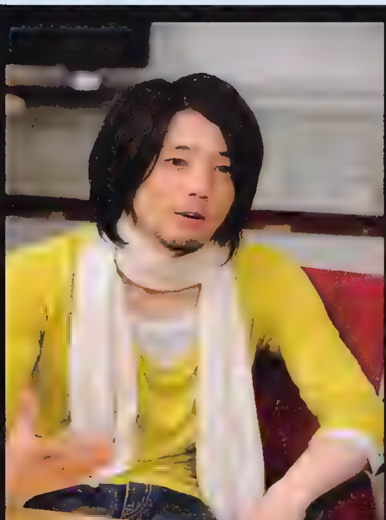
DJ YOSHITAKA(以下YOSHI)　S.S.D.は学生のころからすでに独自の世界観が確立していて、初めからクオリティの高い楽曲を創作していました。ただ、当時は独創的な作品のため独りよがりで聞き手に伝わりにくい曲も多かった。僕は彼の音楽の個性を保ちながら聞き手の想像力を触発させるにはどういう見せ方をしたらいいかを考えてディレクションを行なってきました。

S.S.D.　本当にお世話になりました(笑)。

YOSHI　それで出来たのが『IIDX GOLD』で発表した花吹雪。今でも人気が高い曲ですが、この時から彼にはアルバムを作ることを見すえた楽曲を提供してもらおうと思っていました。

S.S.D.　本当ですか!?

YOSHI　本当、本当。でも彼はアーティスティックな部分が大きくて、普通にお願いしてもなかなか良いものが出てこないところがあるんです。だからあえて、厳しいディレクションを行なっています。出来上がった作品をあえて突っ返す、みたいな。その繰り返しから生まれた集大成がこのアルバムと言っていいんじゃないかな(笑)。



DJ YOSHITAKA

Profile

『IIDX RED』からコンポーザーとして参加をし、現在は『IIDX』シリーズのサウンドディレクター。S.S.D.とは同じ場所で作曲を学んだ旧知の仲で、彼を良く知る一人。

――S.S.D.さんからはいかがですか。なんだかYOSHITAKAさんばかりしゃべっていますが(笑)。

S.S.D.　すみません(笑)。今回アルバムを制作するにあたって、「音楽＝データ」というイメージを払拭したいという想いはありました。みなさまの手元においていただく以上、ただの音楽CDではなく、それ以上のものを作りたいなと。そんな思いを形にできたのが、初回限定版にセットされるブックレットですね。これは単なる歌詞カードとしてだけではなく、「詩集」や「画集」としても楽しめる一面をもっています。いろいろな角度から曲の世界感にひたっていただけたらうれしいです。

圧倒的なボリュームに注目していただきたい(S.S.D.)

――それでは、今回のアルバムと『Resort Anthem』に収録されている新曲についてお聞かせください。

S.S.D.　『Resort Anthem』では三曲関わらせていただきました。かげぬいはカルトボイスの世界観をそのままに、打点感など、ゲーム性も強く意識して。BROKEN EDENはミソロジアというユニットで制作した楽曲で、海外シーンを意識しています。あとはBLUST OF WINDですね。ラテンテイストのアネモアスペルというユニットをプロデュースしました。

YOSHI　まずはBROKEN EDENかな。『Resort Anthem』にも収録されていますが、今までのS.S.D.ファンの方はちょっと意表をつかれるかも。かげぬいは僕が「夏祭り」をテーマに制作してもらいました。彼なら人とは違った「夏祭り」を作れると確信していたので。

S.S.D.　アルバムの新曲はPRISONER OF "FANTASICA" とSpling callです。あとインストを三曲入れていますが、少し面白いアプローチをしてあるのでお楽しみに!

――最後にファンの方々へ一言お願いします。

YOSHI　beatnation Recordsの作品を通じて、音楽やアートでも何かしらの表現をしたくなるような、クリエイティブな気持ちを刺激していくのが目標です。そんな人たちのチャレンジ精神を支えられる場を、これからも『Resort Anthem』をはじめとしたbeatnation Recordsを使って提供していきます!

S.S.D.　聴いてくださる方、プレイしてくださる方への感謝で一杯です。これからも期待に答えるように頑張っていきますので、末永く見守ってください。

(8月某日、六本木KONAMI社屋にて収録)



S.S.D.FANTASICA

Profile

BEMANIシリーズからさまざまなゲームに楽曲を提供するサウンドクリエイター。民族音楽に精通するほか、自ら作詞もするなど、エキゾチックな独特の世界観で人気を呼んでいる。



旧知の仲とあって、場は終始なごやかに。YOSHITAKAの鋭いツッコミにS.S.D.がタジタジになることも!

プレゼントのお知らせ

このマークにある記事、商品にはプレゼントがあります。今号の3ページを参照の上、巻末のアンケートはがきにてご応募ください。

「S.S.D.FANTASICA」初のソロアルバムが発売!!

FANTASCAPE - Act.1

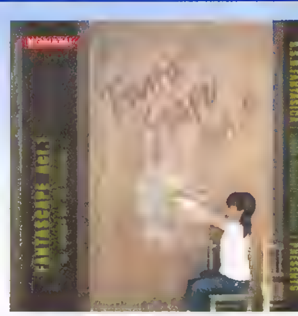
商品概要

メーカー　コナミデジタルエンタテインメント

発売日　2010年9月15日

価格　3,150円(税込)

PRESENT 2名様





pop'n music ポップンミュージック18 せんごく列伝（れつでん）

ポップンミュージック18 せんごく列伝
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発売日：稼働中（1月20日）
■使用基板：—

夏の暑さを吹き飛ばすインストアライブリポートから、次回作『pop'n music 19 TUNE STREET』のロケテストで使われたカードの詳細について掲載！

真夏の夜のインストアライブ!!

渋谷タワーレコードを『pop'n』ジャックだっ!!!

去る8月14日、タワーレコード渋谷店にて「pop'n music 18 せんごく列伝 AC ♥ CS ポップンミュージック & portable & うたっち」発売を記念してインストアライブが開催された。前回の「beatnation Records インストアライブ」に引き続き大勢のBEMANIシリーズのファンが見守る中、beatnation Recordsの面々の豪華DJプレイから始まり、村井 聖夜やSATOE&HHHのダンスコラボが実現して大盛り上がり。ライブの途中にはwacやPONの軽快なおもしろトークも挟まり、『pop'n』らしく会場は笑いと興奮のやまない、和気あいあいとした雰囲気に包まれていたぞ！

ピンクターボ!!



ピンクターボは『pop'n music 19 TUNE STREET』に収録されている「ふゆこい」を披露。さらに「starmine」をHHHとコラボレーション!! 華やかなステージに会場のボルテージも全開!!

beatnation Records + 熱演っ!!



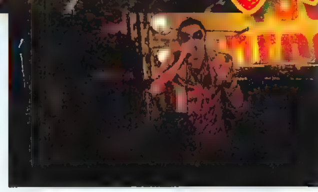
村井聖夜



SATOE!!



すわひでおっ!!



ポップン界の漢担当、すわひでおは「背水之陣」を熱唱！ トークでもすわ節を魅せつけ、会場を笑いの渦に包んだ！

SET LIST

beatnation Records +	GOLD RUSH（pop'n GOLD MOUNTAIN rush）
	Electronic or Treat!
	Ge-Ko-Ku-Jo
	Ignited Night
	High School Love
ピンクターボ	ふゆこい
	starmine -swallowtail mix-
村井聖夜	0/1Angel TOWER-MIX／隅田川夏恋歌 TOWER-MIX
SATOE	ふしぎなくすり
	くさびかたびら☆下克上！～暗躍の樹海MIX
すわひでお	背水之陣
	すわひでおのゴロゴロ年号覚え唄完璧版

wac アフターコメント

1時間短いっす！ もっとやりたかった（笑）。人の数だけ『せんごく列伝』を代表する曲はあるでしょうけれど、今回は特にライブで盛り上がりそうな曲とアーティストを厳選してみました。1時間に『せんごく列伝』を詰め込めるだけ詰め込んだ超絶濃縮ライブであったと自負しております。楽しんでいただけたならうれしいです！ 毎度のことながら、イベントのたびに皆さんのポップン愛に助けられ、皆さんのパワーをいただいてゲーム作りに戻ってきてます。本当にいつもありがとう！ もっともっと長い時間で、もっともっとたくさんの皆さんと会えるイベントまたやりたいです！

---

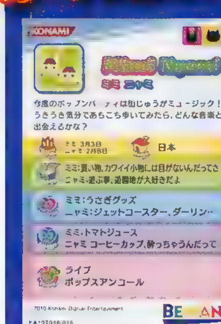
pop'n music ポップンミュージック19チューンストリート TUNE STREET

ロケテ版排出カード大公開!!

今月は『pop'n music 19 TUNE STREET』ロケテストで発表された、ウキウキの新要素「ポップンミュージックカード」の絵柄の一部を大公開!! 絵柄はまだまだ増えていく予定なので、稼働をお楽しみに!!



カードの裏もチェキ!!



トレーディングカードの裏にはキャラクターのプロフィールについて記載されているぞ。興味津々～！

jubeat knit



jubeat knit（ユビート ニット）
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：16パネル
■発売日：稼働中（2010年7月29日）
■使用基板：ー

今月は『jubeat knit』稼働を記念して、ディレクターであるまっするのインタビューを掲載するぞ！



まっする 特別インタビュー!!

『jubeat』のコンセプトは「みんなで楽しむ」!!

――従来のBEMANIファンに加え、よりライトな客層へのアピールに成功した『jubeat』シリーズですが、製作までの企画や構想などについてお聞かせください。

まっする 「より直感的な音楽ゲームを作ろう」ということと「コミュニティ」、この二つを柱として制作を進めてました。筐体の大きさはプレイヤーの皆さんがストレス無く、気持ちよく動作できる範囲を意識してます。両手で左右に分けることができること、片手で一つ飛ばしにタッチできること、これらを踏まえて無意識に音楽に合わせて手が動くように意識しました。一番こだわったところはパネル。パネルの重さやストロークの深さ、形などすごく細かく作り分けて何度も試作しました。音楽が無くても、触りたい、触るだけでワクワクするようになればと。「リズムにノって楽しい」の前に、「触るだけで楽しい」ということがあるんですよ。幼い頃エレベーターのボタンを勝手に押して怒られるような、本能が触らせるパネルなんです（笑）。

――さまざまなジャンルの音ゲーが稼働していますが、『jubeat』シリーズはほかと比べて「ここが一番違う！」という点を教えてください。

まっする みんなで音楽を楽しもうというコンセプトですね。企画段階から、他人と競ったり、スコアを磨いたりということよりも、協力や一緒にいる、助け合うということがキーワードでした。

順位を出すか出さないかはかなり悩みました。一度ものすごく対戦に寄ったバージョンを作ったこともあって、それなりに面白いけれど何かが違うと。一瞬だけが楽しいゲームではなくて、末長く、いつ遊んでも楽しいゲームになるように、まったりと楽しくを目指してます。国外とネットワークがつながるというのも、その意識からですね。『jubeat』には一つの世界平和があるということで！　あとはデザイン。BEMANIシリーズの筐体はおのおの個性的なのですが、『jubeat』っぽさというものは大事にしていきたいです。

――版権曲の多さ、収録曲のジャンルについて、他のシリーズよりも年齢層の高い方々を意識している印象も受けます。

まっする 特に年齢層を高くは意識していないです。曲数が多いので、自分に合う曲に当たる可能性も高いということだと思います。合ってると感じていただけたのであれば「大成功！」です（笑）。

――今回から登場のコンシェルジュ、そのほかの開発秘話などあったら教えてください。

まっする 特に決まった曲を遊びたいわけではなく、とりあえず『jubeat』がしたい！　って気分のときに、少しでも曲を選ぶきっかけになればと。『ripples』ではそれがランダムセレクトやマッチングセレクトという形で実現して、『knit』ではさらに進化させようということでコンシェルジュが生まれました。コンシェルジュを使っているといろんな称号が獲得できて、その中でいろいろと彼の設定っぽいものが判明していきます。実は、社員にモデルがいるんですよ。そのモデルに趣味などを聞いたりしてキャラづけしていきました。モデルとなった社員にヒゲは無いですけどね。

――絶賛稼動中の『knit』のコンセプト。イメージカラーのイエローなどについてもお聞かせください。

まっする 前作が緑だったのでADVANCEDということで、黄色。というわけではないんですけど（笑）、一応色としてはひまわり色です。実は黄色系統は目に残りにくかったりして使うには難しい色なんですよ。でもそこをあえて勝負してみました。周りで使用されているケースも少ないので、成功すれば個性的なものになるだろうと。

――前作では『IIDX』とのコラボレーションが評判でした。これからも他機種とのコラボレーションはありますか？

まっする どんどんしていきたいですね。『jubeat』と出会ってからアミューズメント施設に行くようになったという声も多く聞くので、その人たちがさらにいろんなゲームに触れるきっかけになればと。アミューズメント施設の盛り上げに少しでも貢献していきたいです。

――最後に、ファンの方々へメッセージをお願いします。

まっする 『jubeat』を愛していただきありがとうございます。『knit』は夏だけで終わりません。まだ始まったばかりです。「enjoy jubeat」でこれからも、末長くまったりと、よろしくお願いします。



まっする プロフィール

『jubeat』には立ち上げから参加。似顔絵などでゲーム機の中に登場することもあり、『knit』では「じょいふる」のジャケット内で登場。

PRESENT 2名様



商品名	jubeat knit ORIGINAL SOUNDTRACK
メーカー	コナミデジタルエンタテインメント
発売日	2010年9月22日
価格	2,100円（税込）

オリジナルサウンドトラックを2名様にプレゼント。詳細は3ページのプレゼントコーナーまで！



ACHIEVEMENT段階一覧表

ニットシャツ色	段階	種類	名称
LIME	I	背景カラー	グリーン
	II	楽曲	Shining Wizard
	III	マーカー	色彩構成
	IV	楽曲	fellow
	V	楽曲	Ready Go!!
	VI	楽曲	Green Green Dance

ニットシャツ色	段階	種類	名称
DANDELION	I	背景カラー	レモン
	II	楽曲	さよならトリップ
	III	マーカー	ねんごろねこ
	IV	楽曲	STREET DANCER
	V	楽曲	Love ♡ km
	VI	楽曲	KUNG-FU MAMA

ニットシャツ色	段階	種類	名称
CRIMSON	I	背景カラー	ダーク
	II	楽曲	ALL MY HEART -この恋に わたしの全てを賭ける-
	III	マーカー	ストップウォッチ
	IV	楽曲	Prophet Vibe
	V	楽曲	Far east nightbird
	VI	楽曲	Shine On Me

まず「LIME」、『DANDELION」、「CRIMSON」、「INDIGO」の4色をそろえると「RAINBOW」が出現。それを完成させれば、最終的に「BLACK」が現れる仕組みになっている。

ニットシャツ色	段階	種類	名称
INDIGO	I	楽曲	Special One
	II	楽曲	Jumping Boogie
	III	楽曲	I love マミー
	IV	楽曲	Icicles
	V	楽曲	Chance and Dice
	VI	楽曲	bass 2 bass
	VII	楽曲	IN THE NAME OF LOVE
	VIII	楽曲	GIGA BREAK
	IX	楽曲	In Scottish Highlands
	X	楽曲	Crosswind
	XI	楽曲	あいのうた
	XII	楽曲	Evans
	XIII	楽曲	Queen's Paradise
	XIV	楽曲	Russian Snowy Dance
	XV	楽曲	ECO FIGHTER
	XVI	楽曲	恋のメリーゴーランド
	XVII	楽曲	SWEET ANGEL
	XVIII	楽曲	AREA 51
	XIX	楽曲	INVISIBLE WORLD
	XX	楽曲	Shining Star
	XXI	楽曲	coming true
	XXII	楽曲	STARLIT DUST/スティルに捧ぐ
	XXIII	楽曲	Good-bye Chalon
	XXIV	楽曲	eyes
	XXV	楽曲	隅田川夏恋歌
	XXVI	楽曲	Macuilxochitl
	XXVII	マーカー	ステルス

左記の表はACHIEVEMENTに応じて使用できるマーカーや背景、楽曲の種類とそれに合わせたルートを掲載している。楽曲解禁の指標にどうぞ！

ニットシャツ色	段階	種類	名称
RAINBOW	I	楽曲	Sweet Rain

ニットシャツ色	段階	種類	名称
BLACK	I	楽曲	I'm so Happy



ニットシャツをBLACKにすれば、Ryu☆作の『I'm so Happy』が解禁される。ここまでたどり着くのは一苦労！

ビーマニはみ出し情報4 ダンディーなヒゲがチャームポイントのコンシェルジュ。彼に50回楽曲を決めてもらえば、称号とマーカーが使用できるようになるぞ。まだ獲得してない人はぜひゲットしてみよう!

DanceDanceRevolution X2

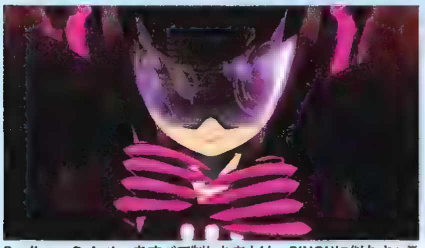
DanceDanceRevolution X2	
■メーカー	：KONAMI
■ジャンル	：ダンスシミュレーションゲーム
■操作方法	：―
■発　売　日	：稼働中（2010年7月7日）
■使用基板	：―

プレゼントのお知らせ

このマークにある記事、商品にはプレゼントがあります。今号の3ページを参照の上、巻末のアンケートはがきにてご応募ください。

隠し曲の出現条件大公開の巻!!

今月は「IF YOUR WERE HERE」など往来の名曲から、BEMANIシリーズの移植曲などを人気コンポーザーがリミックスした、隠しリミックス曲とReplicant D-Actionといわれる、段階型の隠し条件について紹介！　まだ隠し曲を解禁させてないプレイヤーは、右記の囲みに書いてある解禁条件を参考にしよう。稼働から1カ月たった『DDR X2』には、まだまだプレイヤーを熱くさせる仕掛けが満載。暑い夏こそダンスを踊って爽やかに乗り切ろう！



Replicant D-Actionをすべて制したあとは、RINONに似たキャラクターとともにボス曲が登場。度重なるBPM変化と超絶難度譜面を組み合わせた楽曲を君はクリアできるか!?

REMIX曲

出現条件は、原曲でAAAを取得するだけ。以降は次のステージより『DDR X2』フォルダ内に出現する。解禁条件はゲーム終了時まで有効なので、新たなプレイ時には再度解禁させせよう。

IF YOU WERE HERE (L.E.D.-G STYLE REMIX)



Dazzlin' Darlin -秋葉工房mix-



KISS KISS KISS 秋葉工房 MIX



Poseidon (kors k mix)



Replicant D-Action

登場曲は3段階に分かれている。今回はその1段階目の曲の登場条件を紹介。以降は、これらの曲をAA以上でクリアしていることと、新たな解禁条件を満たすとプレイできる。

Pierce The Sky

『DDR X2』の新規収録楽曲を20曲以上クリアする。なお、難度は問わない。





Sakura Sunrise

「DDR 1st～DDR Xフォルダ」を2曲ずつクリア。

Shiny World

ドリルレベルを取得する。かつ、コースモードで、5コースクリアする。難度は問わない。



さらに高難度曲が……？

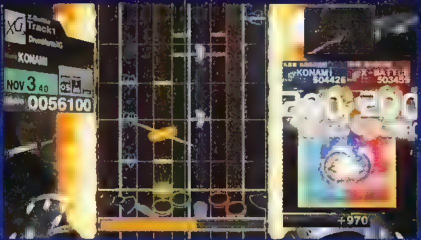
GuitarFreaksXG DrumManiaXG

オンライン対戦「X-Battle」スタート!

8月末よりついに「ギタドラXG」でもついにオンライン対戦がスタート!!　本作では専用のモードではなく、CUSTOM画面でBattle設定をONに設定し、Standardモードをプレイすると、自分とスキルが近い対戦相手が見つかり次第Battleへ移行する。対戦相手に勝てば、「EXTRA」や「ENCORE」曲のプレイ権利をもらえたり、専用のトロフィーが獲得できるぞ。



X-Battleでは、お互いに1曲ずつ選び、その合計スコアで対戦する。自分の得意な曲をぶつけて勝利をつかみ取れ!!



対戦中は相手の得点の推移がグラフに表示され、お互いの状況が一目で分かる。全国のプレイヤーとの熱いバトルが実現!!

オリジナル「e-AMUSEMENT PASS」プレゼント!!

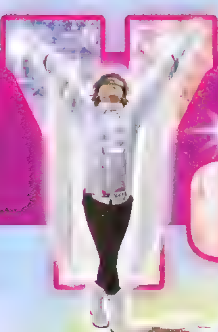
先月号で紹介した"PASELIキャンペーン"の抽選でもらえる『DDR X2』と『jubeat knit』のオリジナルe-AMUSEMENT PASSを、なんとそれぞれ1名様にプレゼント!!　すでに応募期間が終了した激レア品！　全絵柄を集めたい人や、これからBEMANIシリーズを始めたい人は応募しない手はないぞ！



カードの絵柄は『jubeat knit』のコンシェルジュや『DDR』のダンサーたちなど、合計で4種類。

世界で一番、「ビーマニ」愛にあふれた楽園

BEAT FREAKS ビーマニ・ファンカフェ



SUPER STAR 満 -MITSURU- pre. 読者お悩み相談室

You Are my Wife

——お前たちはオレの嫁——

我らが「SUPER STAR」が読者の悩みに答えるこのコーナー。彼の言葉には宇宙も驚く億千万のきらめきいっぱい。珠玉の一言に酔いしれろ!



SUPER STAR 満 -MITSURU-

Profile

出生の多くが謎に包まれた「ビーマニ」界きってのスーパースター。代表楽曲「She is my wife」でその名を宇宙に知らしめたリビングレジェンド。

■友人と二人で宅録バンドをやっています。完成した作品を公開したいのですが、ライブは人前が怖いのでNG、ネットの動画サイトも誹謗中傷が怖くて結局公開できてません。どこなら安心して公開出来ますか。 (山梨県/9ベーすさん)

SUPER STAR:自分の頭の中で公開しよう。ここならばだれも邪魔することはできない。

■最近UFO特番をTVで放送しないのはなぜですか。 (鳥取県/スカイフィッシュさん)

SUPER STAR:それはUFOが故郷に帰ったからだ。オレには分かる。

■娘が一緒にお風呂に入ってくれません。どうしてでしょうか。 (東京都/ヒゲパパさん)

SUPER STAR:SUPER STAR感が足りていないのではないだろうか。オレには分かる。

■SUPER STARさんが大好きな高校一年女子です。どうしたらSUPER STARさんのオンリーワンになれますか。 (千葉県/かっぱさん)

SUPER STAR:残念ながらそれはできない。なぜならオレはオンリーワンだからだ……。

■クラブDJを目指し上京して二年。先日機材一式が壊れてしまいました。貯金や生活費をすべてまわせば新しい機材を購入できそうなんでうなんですが、その後は極貧生活になってしまいます。機材と生活、どちらを優先するべきでしょうか? (東京都/ダブルスクラッチさん)

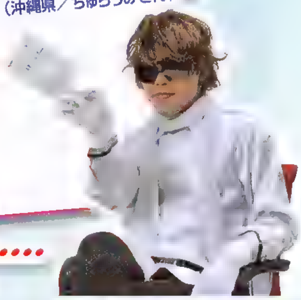
SUPER STAR:クラブDJへの強い愛、夢、そして希望があるならば機材を優先すべきだ。

■彼氏と付き合いはじめて約2年になるのですが、彼氏が好きだからだという理由で髪型を変えられません。彼氏を納得させるにはどのような説得方法がよいでしょうか。 (岡山県/PTはもういやさん)

SUPER STAR:「もっとあなたのオンリーワンになりたい!」と伝えればきっと彼氏も分かってくれるだろう。オレには分かる。

■中学二年生です。SUPER STARさんみたいな大人になるために、今からできることはありますか。 (沖縄県/ちゅらうみさん)

SUPER STAR:自分の得意なこと、自分にしかできないことを探しておくといいぞ!失った時間は二度と戻らない。だから今を生きろ。

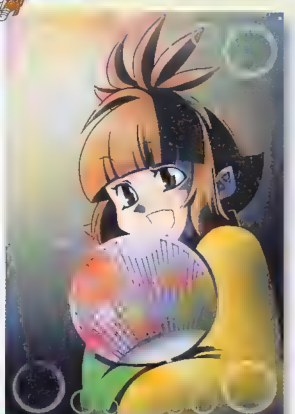


お前たちからのお便り楽しみに待ってるぜ……

音乃の読者イラストコーナー

テーマ:花火と夏休み

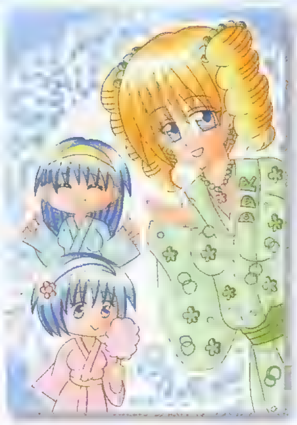




(大阪府/SEN@オムさん)



(大阪府/J・Bさん)



(福岡県/赤松セリさん)



(神奈川県/もこノイドさん)

み、見ちゃダメです! でも、どうしても目が行ってしまいます。もちろん彼女の瞳にですよ〜♪

火花の祭典へ、みんな仲良く浴衣でGO! なんでもかんでも、みんな一緒が楽しいに決まってる。仲良しが一番♪



花火が彼女の顔を照らす瞬間、ボクは火花なんて見ていられなかった。そんなワンシーンを想像してしまいました。



浴衣にはやっぱり黒い髪の毛が似合うかも? 花火大会の醍醐味は、けっして火花だけではないのです♪

次回のテーマは「体育」&「文化祭」です!!

お便りはこちらまで! ちゃお、オトノです♪ 今年の夏は暑かった! オトノは頑張ってクーラーつけずに寝ましたよ。さて、お悩み相談室、イラストコーナーともにあて先はbeatraizing2009@arcadiamagazine.comのほか、アンケートハガキや巻末に記載されているあて先への郵送での投稿もOK! 皆さんのご応募、楽しみにお待ちしております!



Shining Force CROSS RAID
【クロスレイド】



ついに正式発表された『シャイニング・フォース クロス（以下、SFC）』の後継バージョン。大幅な仕様変更に加えて、プレイヤー待望の追加要素も目白押しだぞ!!

シャイニング・フォース クロスレイド
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワークアクションRPG
■操作方法：アナログレバー＋5ボタン＋タッチパネル
■稼働日：2010年冬予定
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.net

新種族&新武器を追加した待望の大型バージョンアップ来たる!



さらなる進化を遂げた――クロスレイドの息吹を聴け!

プレイヤーの意見を積極的に取り入れ、その完成度を高めてきた『SFC』シリーズ。そんなシリーズの続編とも呼べる『クロスレイド』が、この冬、満を持して登場！　全国協力クエストやシナリオなどのボリュームアップはもちろんのこと、これまでに無い変更&追加要素が数多く予定されているぞ!!

その中で注目すべきは、やはり新種族&新武器という二つの大きな追加要素。ヒューマン／ビーストハーフに次ぐ新種族・エルフは、MPと知力に長けた種族で、上級者向けに用意された魔導器（アーティファクト）とダガーの扱いを得意とする。

さらに未確認ながら、なんと3人以上でのパーティプレイも可能に!?　こちらは9月開催のJAMMAショーにおいて、試遊台が出展される予定だ！

→杖と本が1セットになった上級者向けの武器で、マナを増幅させた魔法スキルを使う。エルフの得意武器なら知力が重要に?

↓従来の武器と操作も異なる魔導器。スキルタイプ別に2種類の魔法属性が設定されており、特殊動作で属性を切り替え可能だ。





←こちらはガード代わりの魔法スキル。特殊動作の代わりとなるスキルなどもあるようだ





各種装備品が大幅パワーアップ!?



新たなボスキャラも鋭意作成中!?

コラボ企画も順調に進行中!

武器デザインコンテストの最優秀賞を受賞した、通称「カメレオン銃」も完成間近！　愛らしいフォルムにショッキングピンクのカラーリングは、装備しただけで目立つこと請け合いの逸品。『クロスレイド』稼働には間に合いそうかな？



第48回アミューズメントマシンショーにて、プレイヤブル出展が決定!!

今月も新武器・新マップ登場！まだまだ戦いは終わらない!!

ボーダーブレイク

BORDER BREAK™

SEGA NETWORK ROBOT WARS



ボーダーブレイク Ver.1.53
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワークロボットアクションウォーズ
■操作方法　：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
■稼働日　：2010年7月21日(稼働中)
■使用基板　：RINGEDGE
■ネットワークシステム　：ALL.Net

本作の魅力の一つは、新しい武器や新マップの継続的な追加。今回の記事でも、新要素を紹介&攻略していくぞ。乗り遅れるな！

Text：OYZ

ピンポイントで狙い撃て！

新武器紹介 Vol.4

装弾数が多いので一度狙撃ポイントに居座れば、補給無しで長時間スナイプできる。1発の威力が低いため撃破は取れないが、そこは連射力でカバーしよう。

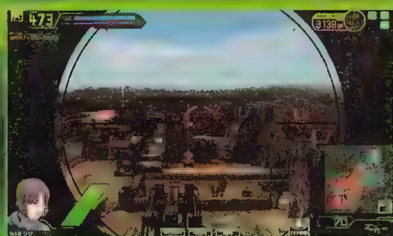
イーグルアイ系統

イーグルアイV44は、1マガジンの弾数が多いという特徴を持つ。威力は低いものの、発射間隔が短いので扱いやすい。

一方、イーグルアイTFは3点バースト式。最高の反動吸収が無いと厳しい。クセが強く、玄人好みの武器だ。

■特徴

・精密照準が2段階ある　・威力が低い　・装弾数が多い



イーグルアイ系統は、精密照準が2段階あるのが特徴。スコープ倍率が低い場合は、こんな感じでも…



スコープ倍率を上げると拡大して見える。1段階目→2段階目に変化させても、レティクルは継続して収束する。

イーグルアイ系統性能表

部位	パーツ名	パラメータ					取得条件										
		射撃方式	重量	威力	装弾数	精密照準	GP	必要素材						勲章		アイテム所持
主武器	イーグルアイV44	単射	190	2100	7発×10	2.5／5.0倍	350	チタン鋼	5	超剛性メタル	2	黄金片	10	-	-	-
		2段階のズーム機能を備えた次世代狙撃銃。遠距離狙撃のみに特化しないその能力は、狙撃兵装への評価を一変させる。														
	イーグルアイTF	3点射	170	1500	6発×16	3.0／6.0倍	800	鉛板	20	ウーツ重鋼	10	ソノチップ	10	狙撃章	15	イーグルアイ44
		給弾機構を改良し、3バースト射撃を採用したイーグルアイ。連射速度の向上により、中距離戦闘での瞬間火力が飛躍的に向上した。														

今から始める狙撃手への道

STEP1 レティクルって何？

レティクルとは照準のこと。狙撃兵装は、「レティクルが収束してから撃て！」といわれる。これはレティクルが収束していないと、たとえ照準が正確に合っていても、弾が狙い通りに飛ばずに当たらないためだ。

そして、この収束の目安になるのが、スコープ上にあるT字型の表示。収束し始めるとこの表示が中央に伸び、最大まで収束すると一番右の写真のように白くなる。このときに照準を合わせて撃てば、確実にヒットする。スコープを覗いた瞬間は、このT字がまだ収束していないので注意。



収束が小



収束が中



収束が最大

STEP2 ブースト切れや榴弾砲などの硬直を狙え！

戦闘中の敵に当たらない……。そんなときには、敵がアクションを起こすのを待って硬直を狙おう。相手が強襲なら特殊攻撃、重火力なら榴弾砲、支援なら偵察機を飛ばした瞬間が狙い目だ。



真上に上がる榴弾砲は、遠くからでも分かりやすく狙い目。

ちょっとイイ話 マウス感度を下げよう

通常の兵装では、マウス感度を上げている上級者が多い。ただし狙撃兵装は別。正確なエイムが必要なため、マウス感度を下げた方がクリティカルショットなどを決めやすいのだ。



途中で乗り換える人は、まずマウス感度を調整するといい。



MISSION BRIEFING

ダリーヤ遺跡群

～[illegible]～

中央の橋を挟んでの戦闘になりやすいマップです。後衛で待たずに、積極的に敵陣営に切り込んでください。



ダリーヤ遺跡群 ～[illegible]～ 全体マップ



橋付近の戦いがさらに激化！

「廃都行軍」同様、戦闘の中心になるのはマップ中央の巨大な橋付近。本マップでは、B/Cプラントが河沿いの岸に設置され、再出撃位置が最前線に近くなった。また、近くにリペアポッドがあるため、拠点としての重要度が高い。橋付近の優劣が、そのまま勝敗に直結しやすいマップだ。戦闘の得意な重火力、前線維持能力の高い支援が活躍しやすい。



橋からはB/Cプラントが見下ろせる。橋を渡って敵陣に飛び込め！

POINT❶ リペアポッドは最前線派？ それとも後方派？

B/Cプラントのリペアポッドは、利用できれば効率がいいものの狙われる可能性が高い。一方、後方のリペアポッドは狙われにくいが最前線から遠い。軽量機体ならエリア移動して後方のリペアポッドへ、重量機体なら最前線のリペアポッドを利用するのも手だ。敵狙撃兵装の警戒はもちろんのこと、[illegible]橋の中央に向け、手榴弾や[illegible]の[illegible]。



[illegible]

POINT❷ 橋上を睨むガン・ターレット

両陣営の橋の正面に、それぞれ設置されたガン・ターレット。意外にも[illegible]場所が少なく、橋上の[illegible]といったところ。大勢の敵が[illegible]上げてきた際などに、その火力が役に立つ。



[illegible]

マップ上の[illegible]　Ⓑ/Ⓑ……ベース　Ⓡ/Ⓡ……レーダー　Ⓐ/Ⓐ……自動砲台　[illegible]……プラント

－EUST軍攻略－ コングシュートを止めろ！

EUST軍はまず防衛を考える。というのも、橋を挟んだこう着状態では一番に敵のコングシュートを警戒しなくてはならない。マップ「×」部に敵重火力が居るときには、優先的に撃破しよう。

戦線が押し上がったらGRFベースを目指す。赤や青のルートは移動距離が短い。強襲ならスピードで振り切るのもアリだ。水色はD＆Eプラントを進むルート。敵が待ち構えていることが多いので、重火力や支援向きだ。黄色は迂回するルート。わざとオトリになるのもいいし、隠れながら進むのにも適している。ただし時間がかかるのが欠点。最後に、緑の水中ルート。耐久値がMAXのときに狙ってみたい。





黄色ルートはオトリになる敵を大勢引き連れれば、橋の戦力バランスは大きく変わる。



脅威となる敵のコングシュート。最重要警戒ポイントだ。

水中ルートで隠密進行

岸沿いを無傷で進めたら、緑ルートから侵入のチャンス。北の岸ギリギリからブーストジャンプを2～3回くらい吹かして着水、水中をACダッシュで渡り切ろう。GRFベースの前の橋の下が上陸ポイントだ。水中でダメージを受けるものの、敵は視認が難しい。成功すれば追っ手が居ないので、見返りが大きいぞ。



緑ルートはここを通る。まずは空中を進み、

着水してからはACダッシュで橋下を目指す。

－GRF軍攻略－ 河沿いから攻める！

紫矢印は遺跡内側を進む短いルート。強襲ならスピードで敵の追撃をかわすことが可能。一番メジャーなルートだ。

青ルートは中央の遺跡を進む。途中の（敵ベースから）134m地点で、41型強化手榴弾を使って遠距離からベースを攻撃できるのが持ち味。桃色or水色ルートは遺跡の内部を進む。普段は待ち伏せされやすいため、敵陣営が混乱したときなどに狙おう。

赤と黄色は外側から進むルート。赤は途中で41型強化手榴弾を決められる。黄色は視認されにくいルート。なお、どちらも後半は高度なショートカットで、敵の裏をかける。最後に、緑は黄色から途中で派生するルート。



敵ベース310～311mの地点で、サワード・コングだ。



防衛するなら、敵の水中ルートを未然に防ごう。

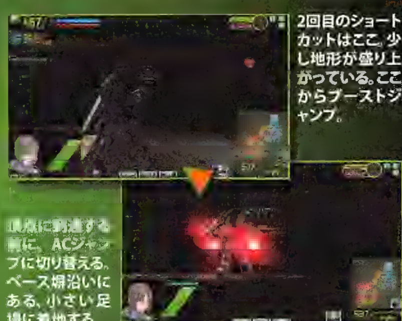


横穴からベースへ侵入

赤いルートは2回の高度なショートカットが必要。会得するなら、個人演習で練習しておこう。

最初のショートカットは、岸から岩の壁を登る場所。敵ベースから約96m、Bプラントから約253mになる。ここからジャンプして壁に脚部を引っ掛け、再度ジャンプして登る。右を向くとやりやすい。

2回目はEUSTベースの横穴を通るルート。ベースから78or79mの距離からジャンプして登る。1回目よりも簡単なので、まずはこれをマスターだ。



2回目のショートカットはここ。少し地形が盛り上がっている。ここからブーストジャンプ。

頂点に到達する前に、ACジャンプに切り替える。ベース堀沿いにある、小さい足場に着地する。

壁蹴りで正門へ進め

まず、外壁の段差にバックジャンプで登る。そこから、下写真のようにブーストジャンプしよう。



ちょうど機体に隠れているが、小さい足場が着地する場所になる。飛び越しやすいので微調整しよう。

マップ上の施設記号　C……カタパルト　L……リフト（※矢印は進行方向）　G……ガン・ターレット　P……リペアポッド

スパⅣ魂 Vol.4

―2010年8月30日発行―

アーケード版『スパⅣ』制作快調!

「俺より強いやつ」と闘える日までのカウントダウンは進む!



稼働日まで心して待て!

Topic1 やっぱり居た! 新キャラクター参戦するのは誰だ!?

アーケード版『スパⅣ』で新規キャラクターが追加されることが判明したぞ! まずは下の写真を見てほしい。これは先日ロケテストが行なわれたアーケード版のキャラ選択画面。ハカンとジュリの横に、謎の黒い窓があることに注目してもらいたい。同時期にカプコンから新キャラクターと関係するというシルエット写真が到着した! これはいったい何だ!? 新キャラクターの「ヒント」とのことだが……。



編集部に届いた謎のシルエット



プレイヤー待望の新キャラクター追加!

リュウの横やさくらの横に空いたスペースも気になる! 追加キャラクターの数は何人になるのだろうか?

Topic2 AC版『スパⅣ』を象徴するキャッチコピーがついに決定!

6月より募集していたアーケード版『スパⅣ』のキャッチコピー公募企画の大賞がいよいよ決定! 厳しい審査をくぐり抜けて見事採用されたのは、ゲームセンターという「場所」へ強い相手を目指して集まってくるイメージを見事に表現した、「俺より強いやつが待つ場所へ」という迫力あるキャッチコピーだ。

■最優秀賞　「俺より強いやつが待つ場所へ」
■おのちん賞「俺より強いやつを見つけ出せ」

「カプコン ガールズカレンダー 2011」が発売!

この秋、カプコンの女性キャラを集めたカレンダーが発売される! 表紙は西村キヌ氏の豪華描き下ろしで、『ストリートファイター』シリーズのあきまん氏や『刀語』、『戯言』シリーズの竹氏など、実力派イラストレーターによる入魂の作品が収録。全国書店やカレンダー取り扱い店、およびイーカプコンで9月16日より発売!



価格は2,100円(税込)。東京ゲームショウのカプコン物販スペースでは限定Ver.も販売!

column 『スパⅣ』のことなら小野Pに聞け!



profile
『ストリートファイターⅣ』、『スーパーストリートファイターⅣ』のプロデューサー。

Q ●家庭用タイトルとして電撃発表された『ストリートファイター×鉄拳』。アーケード版の可能性は?
●格闘ゲームには、キャラクターの個性を設けるという性質上、必ず「最強」キャラクターが生まれますが、小野さんが理想とする「ゲームバランス」とは?

『ストリートファイター×鉄拳』に限らず、開発し続けることが、さまざまなチャンスを生むと思っています。実際のところ、皆さんの声を武器に、『スパⅣ』のアーケード化も実現しましたから。今は、制作・開発できる場から、どんどん制作していって、プレイしていただける場や層を広げる努力をしていきます。また、皆さんの声と力をください!

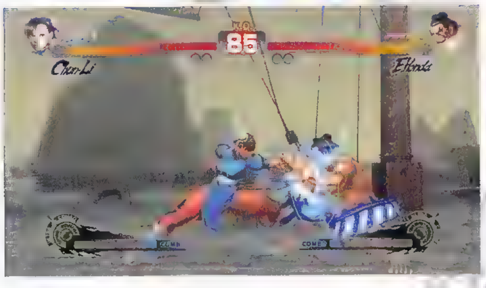
ゲームバランスについては、理想というか、希望は、トゲがいっぱいある球のようなイメージを目指しています。あのキャラ、あの技がぶっとんでいるけど、そのトゲを避けるために、有効な戦略を仕掛けるとか、自分のキャラクターの持ち味を生かして相殺するという状態が好みです。どの組み合わせをとっても五分五分に近い相性になってしまうような、球体に近いバランスだったとしたら、ヒールとか、ジャスティスとかっていうプロレス的な見え方ができなくなっちゃうと思いませんか(笑)。

※アーケード版『スーパーストリートファイターⅣ』の画面写真などは開発中のものです。

噂の対戦カードを追え!



先日、Ustreamで配信した月刊アルカディア主催の『スパⅣ』対戦会にゲストプレイヤーとして参加してくれたあきも氏とネモ氏が、本田VS春麗のカードをお互いの使用キャラクターの視点から分析！　一般的に春麗有利とされるこの組み合わせだが、リスクを抑えた立ち回りをミスなくこなす春麗側、1チャンスをものにするためのコンボを高い精度でこなす本田側と、お互いに極限の集中力が求められる好カードとなっている。『ストⅡ』の時代から、幾度も対戦を繰り返してきた好敵手だからこそ分かる、勝負のポイントを徹底解説する。猛者たちの高レベルな駆け引きを理解し、自らの糧とするのだ！



立ち回りは有利だが、ミスが許されない春麗側と、圧倒的火力を持つが、チャンスをつかみにくい本田。観戦する側にも緊張感が伝わってくる試合となる。

本田側視点：(あきも) 飛びこみのバリエーションを増やす

気功拳で跳ばされて、通常技で落とされ続けるのが本田の典型的な負けパターンです。セービングや垂直ジャンプで気功拳をやり過ごしつつ、跳び込む間合いやジャンプ攻撃を出すタイミングを変えたりして、春麗に対空されにくい攻めを狙いましょう。接近したときに武器になるのは、しゃがみ弱Ⓟ©強百裂張り手の連続技。これを歩きからとっさに出せるようになれば、春麗が技を出そうとしたところに大ダメージを狙えます。あと、本田は歩きが早いので、図々しく前に歩いてプレッシャーをかけるといった戦術も多くの状況で有効です。体力の多さを利用して、我慢強く闘いたい組み合わせですね。



接近に成功したら、しゃがみ弱Ⓟで春麗の技の出掛かりを狙う。百裂張り手に繋いで大ダメージを与えよう。素早い入力を心がけよう。

本田の主力けん制技となる遠距離立ち強Ⓚはガード後に春麗側の千裂脚が確定してしまう。相手のゲージがあるときは使用を控えよう。

春麗側視点：(ネモ) とにかく頭突きをくらわないように!

本田戦で大事なのは、相手のジャンプ攻撃への的確な対処。遠距離で気功拳を打って、跳んでくる相手を遠距離立ち強Ⓚで落としていくのが基本になるんだけど、遠距離強Ⓚに対しては本田側が早めに技を出すことで相打ち以上を狙えてしまうので、高い打点の跳び込みにしゃがみ強Ⓚを合わせるという読み合いを仕掛けることも大事。垂直ジャンプで気功拳をかわす相手には、前歩きで間合いを詰めてから遠距離立ち強Ⓚを狙っていけば、画面端に追い込まれるということも少なくなるはず。

本田戦でやってはいけないのは、スーパー頭突きをくらう行動と、殴り合いの接近戦。攻める際は常にこのことを意識して、相手の起き上がりにはスーパー頭突きをガードできるタイミングでジャンプ攻撃を重ねていくといい。連続ガードになっている連係を多めに使いたいね。



スーパー頭突きをガードしても体力を削られる。気功拳で頭突きが機能しない間合いを維持しつつ、細かく体力を削っていくのが本田戦のセオリー。



マンガ：春人 http://ameblo.jp/treow/

ここぞというときの『スパⅣ』用語

■**ケズリ**：本作の必殺技は、ガードさせても少量の体力を奪うことができる。この仕様を生かして、相手の体力を細かく削ることを「ケズリ」と言う。体力の少ない相手をケズリ倒すのは多くの2D格闘ゲームの基本戦術だ。

i♥「ストⅣ」部 ～やっぱりザンギは強かった～

先月号で強キャラの兆しを見せた新規追加キャラのザンギエフ。その予感通り、iPhone版『ストⅣ』部ではザンギブーム到来！　対戦数をこなしてみた結果……勝てる！　かんたん必殺技ボタンのおかげで、歩きやニュートラル状態からでもいきなり繰り出せるコマンド投げはやはり脅威。ウルトラコンボまで1ボタンときたもんだから、昇龍拳→EXセービング©前ダッシュにもリスクを負わせられるのがこのザンギエフのすごいところ。弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚの連続技でダウンを奪ってからの起き攻めも強力で、ボディープレスを使ったあめくりがとにかく無法。ガードされても二択を維持できるので、読み勝てば一瞬で相手をKOすることもできちゃうのです！

月刊アルカディア主催対戦会、本格始動！

月刊アルカディア主催『スパⅣ』対戦会第一回のUstream配信を8月7日に終え、第二回対戦会の準備も着々と進行中。第一回はネモ氏、あきも氏という強豪プレイヤーが編集部のゲストプレイヤーとして参戦してくれたが、次回も豪華なメンバーを迎える予定。格闘ゲーム初心者から、腕に覚えのある猛者まで、奮ってご参加ください！

詳細は以下を随時チェック！
アルカディア公式サイト
http://www.arcadiamagazine.com/
アルカディアブログ アーケード魂
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
公式ツイッター
http://twitter.com/arcadiamag



アルカディアノベル第四弾

「俺の波動拳が世界を救う」

原作:名波シュン
メインビジュアル:憂

「あ、新入生の子ね」
　赤いジャージの女体育教師(?)に呼び止められる。
「あ、はい」
「専攻必殺技は……、ふーん、飛び道具か。これは難しいわね」
「難しいんですか?」
「そうねぇ……。とりあえず問診から始めましょうか」
　問診?　俺は行けと言われた体育館を離れ、面談室へと連れて行かれた。
　なんだか、たらいまわしにさせられている気分だ。まぁいいけど。
　面談室で、先生と向き合う。
「それで、泉岳寺君は、飛び道具をどう生かしたいと思う?」
　どう?　どうって……。
　そういえば昔、考えた事があったような。
「打倒グレイシー一族とか」
「どうやって?」
「うーん、開幕波動で金網まで押し付けて、鳥カゴにするとかダメですかね」
「格闘技の大会とかで、って事よね」
「そうですけど……」
「それは反則でしょ」
「いや、でもグレイシー一族が出ている大会はいわゆる「何でもあり」の大会ですよ」
　バーリ・トゥードとか。ノー・ホールズ・バーとか。アルティメットとか。
「それじゃ、その大会に鉄砲持って出ても良いわけ?」
「いや、駄目だと思いますが」
「飛び道具でしょ。一緒の事よ」
　はぁ、とため息をつかれる。
　むむ、軽く阿呆だと思われたくさい。
「うーん、じゃあプロレスとか」
「あなた、プロレスラーになりたいの?　今時、給料安いわよ」
　いきなり、夢が無い事言われた。
「駄目ですかね」
「仮にレスラーになったとしても、波動拳を出すレスラーとかどう扱われると思う?」
「イロモノですかね」
「イロモノね。下手したら、つぼ原人クラスだわ」
　原人ギミックのレスラーで例えるならむしろヨネ原人だろ、と思ったが突っ込まない事にした。
　うーむ、しかし。
「じゃあ、どうしろっていうんですか」
「それは、あなたが決める事でしょう?　あなたの進路なんだから」
　ううううっ。この先生、まともな事言ってる……。
「もっと強い奴と戦いに行くとか……」
「家族は泣くわよ」
　ですよね。
「もう、困ったなぁ。ただでさえ格芸クラスは最近スカウトしない方針なのに、よりによって飛び道具系なんて……」
　面と向かって落ちこぼれ宣言をされた気がする。ジャージの先生は、俺の履歴書(というよりカルテ?)をぺらぺらとめくっている。
「やだ、何これ」
　うん?
「500万パワー?　飛び道具使いが……?　何かの間違いかしら」
　さっきまで残念そうな顔をしていた先生が、色めき立った。
「うーん、とりあえず、素質はあるみたいね。というより、むしろ危険かも……。困ったなぁ、もしかしたら管轄外かも」
　先生は何か、一人で悩んでいる。
「泉岳寺君の必殺技って、本当に飛び道具なんだよね?」
「弱・中・強の打ち分けなら出来ますけど。一画面に2発は出せませんが」
「ごめん、聞いた先生が悪かったわ」
　あきれられたような気がする。
「とにかく、自分の進路は自分で決めておきなさい。じゃないと、適正な勉強もできないでしょ」
「そういうものなんですか?」
「例えばさ、本当にプロレスラーになりたいんだったら、とりあえずヒンズースクワット1000回から練習するわよ。できる?」
　う、ちょっといきなりそれは自信ないです。
「そういうこと。今日は見学して、明日までに考えておいてね」
　あ、はい。
　でも、高校一年生で進路っていわれてもなぁ。
　俺は今のところ、働いたら負けだと思ってるくらいなのだが。
　目の前では、クラスメイトたちがこぞって必殺技の練習をしている。
　アオさんは、ぼーっとそれ眺める俺の横で、何事もないように見学していた。

著者の戯れ言 1
こんにちは!　名波シュンです。早くも第四回目となりましたアルカディアノベル。今回は前回の「俺は波動拳をあきらめない」から続くストーリーとなっております。本当に波動拳が出ちゃったらどうなるのか?　どうするのか?　それをいろいろと夢想してできました。今回は「WCCF IC 監督術読本」の執筆も重なりかなり難航しましたが……。関係者の皆様にはこの場を借りてお詫びしたい!

本編を読むと100倍楽しくなる4コマ劇場



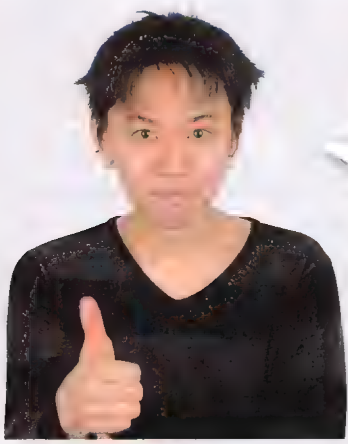
どうもこんにちは、FBCです。まさかこの4コマで年間交通事故件数を調べることになるとは思ってもみませんでした。アルカディアは混沌とした現代日本にメスを入れる社会派アーケードゲーム情報専門誌です！（FBC）



対女子限定脱がせ技が早く出て来ないのかと期待に胸をふくらませております。あとはミッドナイトブリスみたいな……。どうですかお客さん!! やっぱり格ゲーにはセクシー要素が欠かせませんよね！（幸宮チノ）



時間割りに「必殺」が含まれるのは大変あこがれます。ほかにも「熱血」や「必中」などが望まれるところです。「5時間目は奇跡かー」なんて会話もあったり。格ゲーではなくスパなロボになって参りましたが。（IKa）



東京大学最強ゲーマー、ときども絶賛!!

このノベルを参考に面接受けたら内定一つ出ました!
ありがとうございます!

アルカディアノベルはファミ通.com特設サイト

http://www.famitsu.com/novel/#arc

にて **第二 第四 金曜日** 更新!!

著者の戯れ言 2

さて、前述の「監督術読本」のように先日よりいくつか記事執筆などのお手伝いもしております。中でも注目は『ラブプラス アーケード』（仮）！ 僕も六本木にある「コナミスタイル 東京ミッドタウン店」に行ってきました。「スタイリッシュだねかっこいいね」とかカメラマンの方にのせられましたがどうなっているやら。詳細は4ページからの巻頭特集でどうぞ！ ツイッター→http://twitter.com/NANAMI_syun

ギャルズ☆アイランド 萌え～畑♥

シャロン様とお呼びっ♪

超人気クイズゲーム『マジックアカデミー』シリーズの女性プレイヤーキャラクターの中でも人気シャロンを、KONAMI愛溢れるもみじ真魚先生がエレガントかつキュートに書き下ろし！　イラストに散りばめられたSDキャラクターの豊かな表情にも注目だ！

シャロン

KONAMIからのコメント

シャロンはお金持ちの家の子なのでたいそう美人です。『QMA』内では肌つやや質感をひっくるめると一番の美人のつもりで描いてます。北風がバイキングをつくるように巨万の富は美人を生むのです。さて、とても素敵に描いて頂きました。腰つきが色っぽいですね！（キャラデザイン担当：吉岡）。



正統派にして最強のツンデレ

ネットワークを使用した全国対戦というシステムが多くのプレイヤーに支持され続けている人気クイズゲーム『クイズマジックアカデミー』は、今春に最新作の『7』が発売され、各地のゲームセンターで熱い頭脳戦が繰り広げられている。そのシリーズ屈指の人気ヒロインであるシャロンは、e-AMUSEMENT PASSのデザインとして器用されたり、『ラブプラス＋』に収録されているミニゲーム『もえろ！ 対戦ぱずるだま』に登場するなど、『QMA』という垣根を飛び越した活躍をも見られるキャラクターの一人だ。

シャロンは金髪、貧乳、お嬢様と気の強い「ツン」キャラをイメージさせる要素をふんだんに持つ高飛車キャラクターだが、この「ツン」とセットであることによって「萌え」要素として評価される、「デレ」分は初期の作品にはほとんど登場しなかった。しかし、作品を追うごとにだんだんと「デレ」の片鱗を見せはじめ、シャロンファン必携のアイテムとして名高いOVA『クイズマジックアカデミー～オリジナルアニメーション～』などでは「デレ」属性が爆発、強力かつ魅力ある「ツンデレ」キャラクターとして多くのファンを虜にした。

もみじ真魚先生からのコメント

『QMA』のクイーンオブツンデレ、シャロン様を描かせていただきました。『QMA』を始めたのは2から、ずっとプレイキャラクターは浮気せずにシャロン様です。友達と一緒に協力してプレイすることが多いですが友人と等身大のキャラのアニメニメーションにはもちろん、SDキャラの動きにもメロンメロンになってます（笑）。



サイン入り色紙プレゼント！
希望者はP003の応募要項を読んで、アンケートハガキにてお送りください！

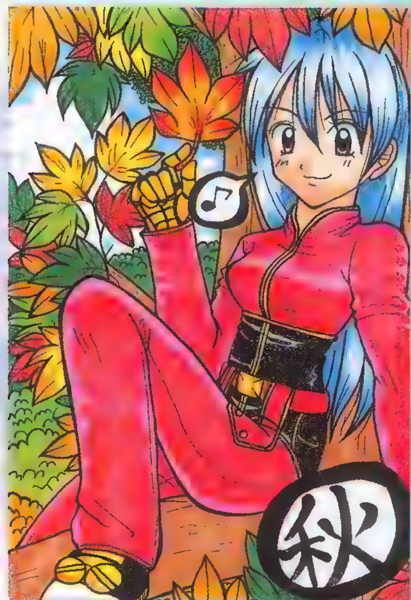


NEOGEO 20th

20回目の夏の終わりに

NEOGEO FAN CLUB

夏から秋へとうつろい始めようかという今日このごろ。そんな季節に合わせて、今月も多彩なイラストをお届けします。20周年をみんなでお祝いしちゃおうぜ!



（北海道　柊かえでさん）
木の上でくつろげたら、サイコーですよね。クーラもとっても楽しげ♪ ああ、早く秋が来てほしいです!（yuzuko）



（千葉県　ひよこさん）
根強い人気の'98アテナですね。デフォルメ具合がかわいいです!（おぐら）



SNKプレイモア賞

（東京都　良月君）
すごい爽快感!! この夏は暑かったのでビールが美味しかったですね〜。イラストのビールもとても美味しそうです!（おぐら）



（福島県　皐月トミィさん）
元気いっぱいのあかりちゃんと月華乙女たち……。真田さんが香織さんであることは公然の秘密です。（TONKO）



（東京都　あるばキチョウさん）
「技」でも「極」でもなく「力」……こだわりですね! イラストからもその「力」が伝わってきます。（ネオジオ博士）



（宮城県　ステレオキャスター君）
イグニスに立ち向かうK'とマキシマ。ネスツ編最後のバトルを感じさせます!（ネオジオ博士）



（東京都　大沼ヨシザネさん）
そういえば創刊号の表紙は『餓狼MOW』だったんですよね〜。少し勝気な表情と爽やかな青が素敵なロック!（TONKO）

NEOGEOイラスト大募集

当コーナーでは、NEOGEOの20周年をお祝いするイラストを大募集中! 賞の選考や掲載作品へのコメントは、おなじみSNKプレイモアのみなさんからいただいてます。詳しい投稿規程は、P082〜083の読者投稿コーナー欄外を参照してね。夏は過ぎても、ボクらの熱い魂はファイトでフィーバー!

郵送でのあて先
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
㈱エンターブレイン アルカディア編集部
「NEOGEO FAN CLUB」係

メールでのあて先
neogeo20th@arcadiamagazine.com

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（マジアカ、鋼雀台、悠車ギルド）
カイゼルちくわ：P081-084（グレースケール、大瀑布）

今月のACE!



（埼玉県　ヨネヌマさん）

長かった夏もいよいよ終わり、と見せかけてまだまだ続く暑い毎日。だけどアーケードゲームの熱さだって負けちゃあいねえっ！　幕張では闘劇決勝、そしてここアフロではシケギャグ闘劇が開催中なんだーゾ☆

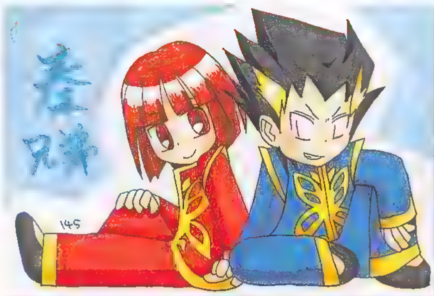
闘劇前夜祭

格闘☆メッセ

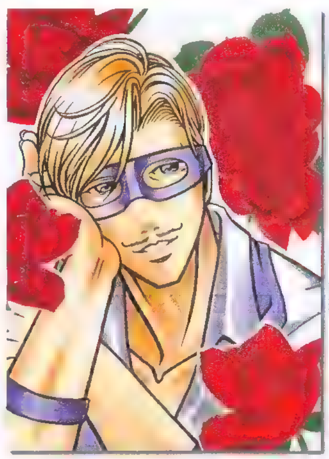
いよいよ開催が目前にせまった「闘劇'10 FINAL」！　ならばここはひとつ、格ゲー特集で盛りっていきまっしょい！



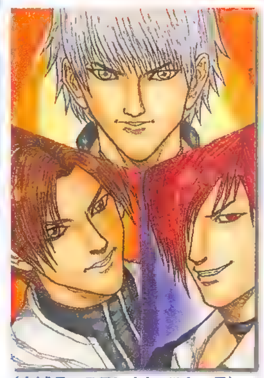
（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆新たな闘いはまだ始まったばかり。支援コーナー「エヌ式会社」は、常時営業中！



（千葉県　ひよこさん）
☆実は生誕30周年の小ゼル兄弟。「〇周年記念企画」では、こういったものも大歓迎ですよ！



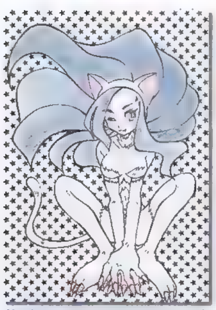
（大阪府　座夏之助さん）
☆彼ほどバラの似合うピエールもいまいて。いろんな意味で。夏の終わりに、メルシーアンドゥトロワ（注：技名）。



（宮城県　ステレオキャスター君）
☆一歩も引くことの許されない三すくみ。見ているだけで、燃え尽きるほどヒート！



（東京都　宣教師ゴンドルフさん）
Ⓗ アリーナ面の歌を聴くと、ルーミィのED曲を思い出す人、挙手！　あれ、いない？



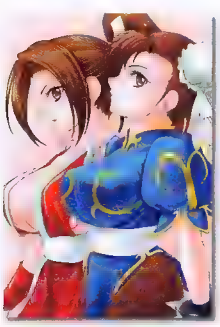
（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆路地裏に輝くその姿。ブロードウェイの星目指し、今日もダンシンッ！



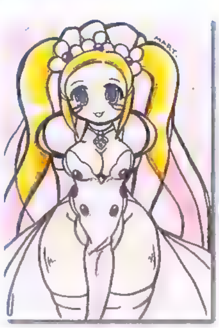
（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆銀髪コーナー希望ということなので、銀髪好きは投稿してみるといいだろう。



（青森県　五森セキさん）
☆実はかなり的確な占いスキルを持つ悪魔超人。闘劇の結果も、きっとすでに分かっておられるのだろうて。



（栃木県　シムス君）
☆アルカディアの10周年も、彼女たちから見ればまだまだひよっこ？



（長野県　シシガミMARY花嫁さん）
☆なんともナイスアレンジなカティ。このままクルクル回れれば、とっても良さげだと思う！

SG闘劇 CMYK

毎年夏にシケったギャグで寒さを競い合うシケ闘。まずはカラーで冷えきってみるといい！

1



（埼玉県　でばいそ君）
☆20年前のゲームだと体力が回復しそげ！

2



（大阪府　ムンク園山さん）
☆そこはかとないモフモフ感を思わせつつも、手に取れば油ギッシュ。だが、口当たりはサクサク。

極寒の82ページへGO!!

A-Fro回覧板　A-Froのヒミツを教えてしんぜよう！　掲載作品に付いているⒶマークは、担当であるアフロヅたちがイチオシしている印。こちらが付いている投稿者には、アルカディア特製図書カードをプレゼントいたします！　また、Hマークが付いている投稿者はホームページを持っています。本誌WEBサイトの投稿者リンクから遊びに行けちゃうって寸法だ！　→http://arcadiamagazine.com

アフロCMYK

最新ゲームから知る人ぞ知るレゲーまで、アーケードゲームだったらなんでもOKの通常営業コーナーはこちら!



（愛知県　たいぷR君）
☆こんな天気の良い日には大空のお散歩。これから築き上げる平和な世界へ、広がれ青空！



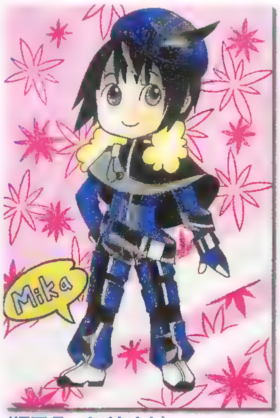
（神奈川県　ギスカル君）
☆雲と共にやってきたいたずら魔女。張り詰めた空気に、ちょっとしたアクセント？



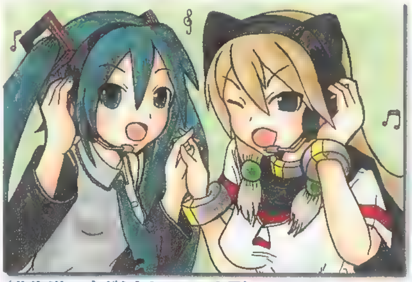
（埼玉県　涼風君）
☆まだまだ残暑の厳しい今日このごろ、その歌声はまるで一服の清涼剤。



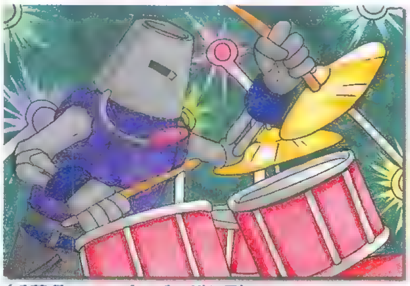
（千葉県　蒼樹さん）
☆うろおぼ絵ミクですとっ!?いやいや、セクシーアレンジでしょっ！



（福岡県　ありあさん）
☆すっかり板に付いた探偵業。日々ペットの宇宙イヌなど探したりしているのサ！



（北海道　すぎもととケンシロウ君）
☆『アルカナ』の誇る踊れる歌姫。その姿はボーカロイドだって一目置きまくり？



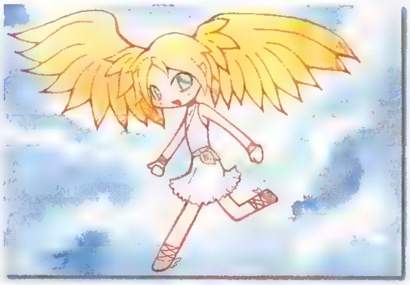
（千葉県　スーパーバーザム君）
☆『ドラマニXG』を体現するかのような、迫力の演奏！見て、体で感じて、そしてたたきまくりッ！



（広島県　るうやさん）
☆世界の始まりを祈り踊る。一日も早く、ゲーセンが誕生しますように。ナヌ!?



（静岡県　桜井ハズキさん）
☆2Pカラーの桔梗さんはとっても秋色なのです。10月号とは名ばかりの晩夏など、寝て秋を待つっ！



（広島県　温井川天祐さん）
☆この子もやっぱり、チー坊とかブリっち枠の子なのでSKY!?（注：ただ今SGが発生いたしました）



（静岡県　獣帝ケノウサ君）
☆今こそ風のたいこを打ち鳴らす時。肉球完備で、いつでもどこでも即参戦っ！

めざせ再建！ゴスゴス帝国

実は復活を望む声が多い当コーナー。ロリータファッション全般OKなので、どしどし送るといいのっす！



（東京都　左右さん）
☆今回のコーナー復活を呼びかけた本人みずからの投稿！今後も領土を獲得し続けられるかは、皆様の投稿次第なのです



（山口県　水縹ロコさん）
☆キャラクターの衣装をコーナー向けにアレンジしちゃうのもアリですぞ！　実はかなーり自由度の高い帝国だったりするのです。

アフロ工芸部

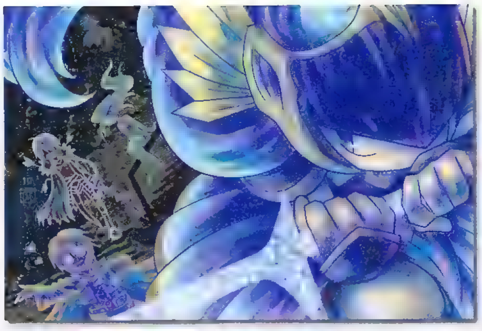
立体造形物の投稿作品ならなんでもござれの部活動はこちら!

（茨城県　ボルシチさん）
☆ロシアン帽をかぶったアリサ人形は、なんと内部に輪ゴムが通されていて全身がフル稼働！一緒に送っていただいたオオカミトーラダッフは、魔よけになるらしいぞ！





A-Fro回覧板　唐突に今月の質問コーナー！「データ投稿はPSDファイル以外ではだめなんですか？」……答えはOKです。ただし入稿される際それらのデータは全てPSDに変換されます。ファイル形式が変わると色味も変化する可能性があるため、PSDがオススメという訳です。ファイル形式より重要なのがカラーをCMYKモードでということ。RGBだと誌面に載った際、かなり色味が変わってしまうので注意！



（福岡県　武術師某さん）
☆ニドの立場もかたなしですなあ。よく見ると不死の王もちゃんといます。



（神奈川県　綿雪さん）
☆暑い季節こそ熱くあれ！
銃と刀と単車があれば無問題。



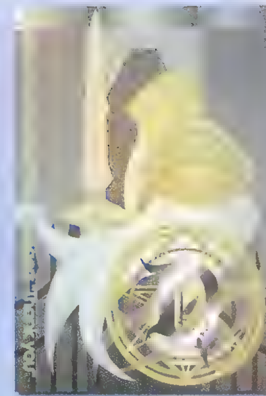
（東京都　QQQ君）
☆これはおめでとうございます！　夏休み中も横断しちゃったり、まだまだ早押す日々は続くっ！

想い出をありがとう。

この夏をもってオンラインサービスが終了となるタイトルたち。長い時間をいっしょに過ごした相棒に、いっぱいのありがとう！



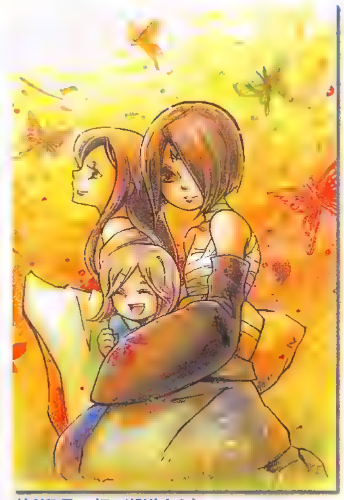
（岩手県　せつそん君　＆　群馬県　NAGA君）
Ⓗ2大Pのはからいで765プロの誇るアイドルが大集合！　ゲーセンではなかなか会えなくなっちゃうけど、彼女たちの活躍はまだまだ続きます！



（神奈川県　Shadowさん）
Ⓗ今までどれだけのアベンジャーが手を取り合い旅立っていったのか。その冒険のすべてに、ありがとう。



（茨城県　mikoko君）
Ⓗまるでススキの海を泳ぐかのように、舞い踊り歌うその姿。ミックミクな秋の夜長がやってくる！



（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆オレンジに染まる空に踊る蝶。
こぼれる笑顔は、それが幸せな時間だから。



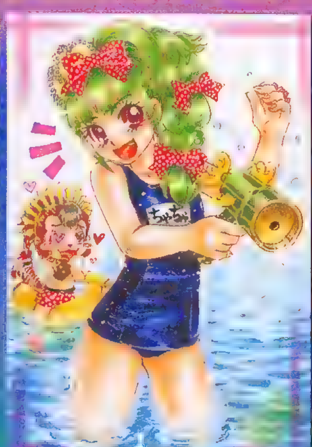
（新潟県　うなばら依吹さん）
☆目を閉じて思い出すあのころ、そしてあの人。その歌声はきっと彼にも聴こえているはず。



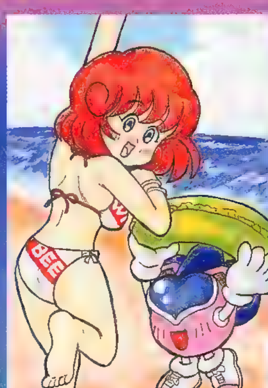
（北海道　道化師りじさん）
☆お、エルライの後ろの女の子！
実は隠れた人気キャラだと思われり。

沈む夕日とラストウェーブ

Memories of 夏'10



（静岡県　早月トミィさん）
☆おてんばスク水に桃などチャンス！　今年最後のスプラッシュウェイブ！



（奈良県　てつみん君）
☆夏の思い出だったら、常夏のどんぶりアイランドにおまかせあれ！





（東京都　よしみ君）
☆新キャラふたりで、ギリギリの夏コーナー



☆どこまでも続く青空と入道雲、そして
来年の夏が今から

A-Fro回覧板　唐突に今月のハガキ裏コーナー！　No.123のアフロ回覧板掲載の大沼ヨシザネさんへ、濫觴神封魔さんのハガキ裏より。"私めのへっぽこ絵を「大好き」だなんて言ってくださって、お恥ずかしいような申し訳ないような……。でも、すごくうれしかったです。"最近は「A-Fro BBS」もお休みしておりますが、こういった形でも交流ができていければと思っております。ス、スペースはあまりないですが（汗）。

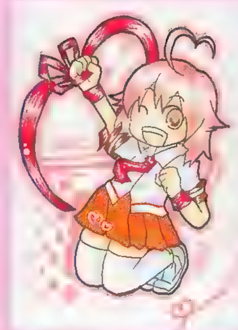
今月は必殺技特集！

アルカナシグナルズ NEO

今月は特別企画として、『アルカナハート』シリーズに登場する必殺技をモチーフとしたイラストの特集を開催いたします！　多彩にして華麗な必殺技の数々、ご堪能くださいね！



（大分県　ミナツさん）
☆りりしい表情でのベネディクトゥス！ ついつい聖水の場所を忘れちゃう人挙手。



（千葉県　きな子もちさん）
☆はぁとさんの必殺技は愛あるぱんち！ 基本にしてすへてなのです。



（沖縄県　あおみどろっ!・君）
☆彼女の代名詞でもあるエッジ系必殺技。来るのがわかってても避けれません！



（群馬県　アフロ・オ・レ君）
☆こ、これはすごい必殺技です！ と思いきや、実は自爆技ではないか説。



（愛知県　御影道行君）
☆テンペスタスのアブ・オレオ。実は飛ばすときの手のグラフィックが、聖女ごとに違うのです！



（千葉県　ミサオさん）Ⓐ
Ⓗ技名は不明ですが、とにかく痛いパラセ・ルシアのクリティカルハート！　必殺の名にふさわしいですよね。

銅雀台ダイナマイトビギンズ

この夏、邪馬台国がある倭の国では猛暑続きらしいですな…。こういうときには水浴びでもして涼を取るのが一番ですぞ…って殿、部隊が水攻めに合ってるでござるよぉおおぉ！



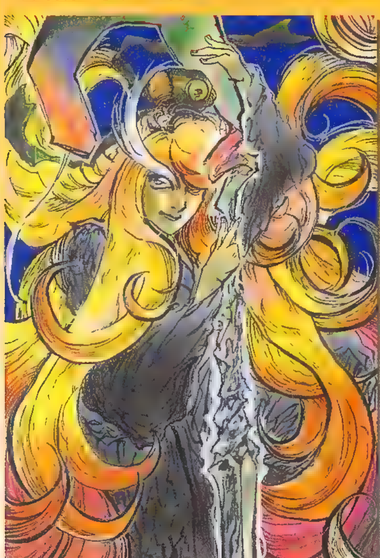
（福岡県　赤松セリさん）
☆あ、あるあるでござる！ 特に連敗してるときとか忘れてますなあ。



（石川県　チーパオさん）
Ⓗこの孫尚香殿と対峙したら、部隊ごと吹き飛ばされるような気もしますぞ！



（大阪府　J·Bさん）
☆確かに、イラストでは常に蛇が……。
大王は蛇使いでもあるのですか!?



（東京都　かのこさん）
☆白眉長すぎるほど良し！
って、これはこれで手入れが大変そうでござるッ。



（福岡県　皐月トミィさん）
☆いつの時代も知能犯。
最新作ではもっと手に負えないことに！



（大阪府　かまじろうさん）
☆初代から通して、SR女性武将の中ではダントツの実戦型でござるなあ〜。



（宮城県　はなやか涼子君）
☆センチメンタル邪馬台！
十六歳なら仕方ないでござるな。



（静岡県　あいのさん）
☆涼しそうな呉蘭殿ですなー。
しかしこのメガネ、どこで買えるでござるか？

急告ーッ！

ラブプラスアーケード進出記念
アフロ用企画を大募集

ついにというか当然の流れというか、アーケードにまで勢力拡大に成功した『ラブプラス』。アフロ読者の紳士淑女の皆様の中にも、毎日カノジョに胸を躍らせて行動している方も多かろう。そこで今回、アフロで「『ラブプラス』をモチーフとしたこんな企画をやってくれ」という、皆の熱い想いを受け止めてみようじゃないの。 [illegible]カスタマイズイラストやカレシたちのラブプラ生活の模様など、手当たり次第に鼻息荒く募集しちゃうぞう。

A-Fro回覧板
今月は『アルカナハート』と『三国志大戦』、両人気シリーズでお送りしたアフリバですが、稼動直後で人気を集める『KOF XIII』や『エヌアイン完全世界』などの単独コーナーも近々復帰しそうな予感！
9月にはJAMMAショーも開催されるので、ニューゲームの動向にも注目ですNE!　もちろん、既存コーナーの「マジアカ美術室」、根強い人気を誇る「車輪ギルド」などの投稿のほうもお待ちしてます！

アフロ グレースケール。

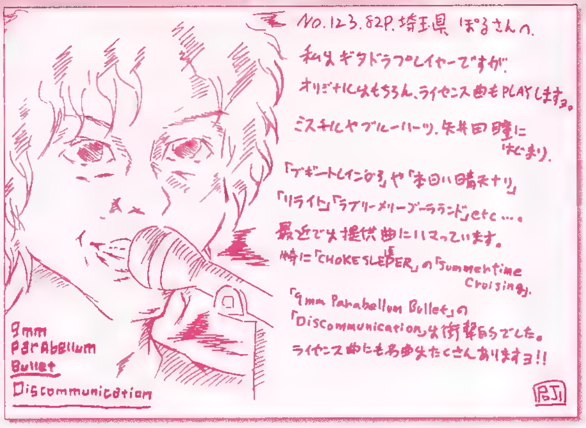
毎度おなじみモノクロ通常投稿コーナー「グレスケ」ですが、今月は1ページの縮小経営です。次ページから、いい意味で言えば納涼の特別企画が見開きで入っているので（汗）。



（静岡県　あいのさん）



（福岡県　宇月絵夢さん）
☆ミクを彩る、純白のモジュール。特徴的な鍵盤模様が映えますな!



（新潟県　コンポジさん）
☆No.123のぼるさんの投稿への、レスの一枚。ほかのレス投稿も、次回ご紹介します!

A-Fro10周年企画
10年前は○○してました

10年前の思い出や、本誌の購読や投稿を始めたきっかけを思う存分語っていただくのが当方です。あのころを一緒に思い出してみませんかッ!?

そのころは新聞配達をしていて、サークルとか同人活動はまだしていません。配達していたところにもゲーセンはありましたが、『ポップンアニメロ』はよくやっていたように思います。あとはメダルゲームとか。

（東京都　よしみ君）

☆QQQ君と双璧を成すA-Froレゲー隊長よしみ君にも、そんな時代があったとは……ッ！　そして『ポップンアニメロ』は、たしかにゲーセンで強烈な存在感持ってましたな！　あるいは特に忙しかった、慌しかった時期にプレイしたゲームほど、記憶に鮮明に残るのかも知れませんね～。

10年間交流が続いている知人の方がいるのですが、交流のきっかけは10年前の、アルカディアのゲーパロ同人館で紹介されていた会員制ポップンサークルでした。

同人館復活キボウです！

（大阪府　せのお東君）

☆アルカディアでは投稿ページ以外でも、このような出会いがあったワケですな。そしてひそかに出されております復活希望、我らの胸に刻んでおきまする！　みんなで叫ぼう、へいらっしゃいませ！（一時期、『ゲーパロ館』のタイトル部分がこのようにしか読めないと話題になりました）

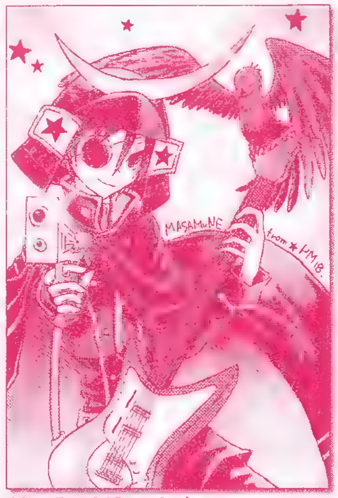
10年前、自分がハマっていたゲームは、『太鼓の達人』や『DDR』といった音楽ゲームでした。『GGX』もそれなりにはプレイしていました。

A-Froへの投稿も、月刊化する前から始めてました！　今はかなり採用していただけるようになりましたけど、最初のころはなかなか採用されなくて、本気でヘコんだ時期もありましたよ（笑）。

ゲームの世界観やキャラを探求するのは本当に好きだから、今後も投稿（同人活動）は続けていきます！

（愛知県　御影道行君）

☆氏の投稿には、10年来の研鑽が詰まっています！　年輪のごとく積み重ねた10年間、その傍らにA-Froが居られただけでも誉れであります。



（山口県　水縹ロコさん）
☆音の戦国時代にも、伊達男かくありき！ギラギラつながりで、眼帯は眼鏡の一部ということに？

A-Fro 10周年企画

サミットリポートは次号!



[illegible]

本誌は10周年。A-Froも10周年! というワケで今年を祝いに祝う企画の数々を、投稿者の皆さんに考えていただくのが当方の主旨ですたい。

[illegible]

現在挙がっている企画案

アフロズ地方ゲーセン行脚	ゲーセンノートリレー
アフロ劇[illegible]	全アーケードキャラ人気投票
レゲー宿旅行ツアー（旅費自腹）	単発特集リターンズ
編集者にインタビューなど	テーマ「ドレス」のA-Fro DE モード
自分の一番好きなキャラ主役・文章、イラスト問わず	東西対抗投稿合戦
	ゲーキャラ名セリフ大賞

現在投稿募集中の企画

募集テーマ　10年前は○○してました

- 当時の生活
- 本誌購読や投稿のキッカケ
- 当時ゲーセンに行っていた回数/月
- この10年で劇的に変わったこと
- ハマっていたゲーム
- 今後のゲーセンについて
- 当時の友人とは今……

などなど、10年前のことをkwsk!

募集テーマ　バンザイイラスト大集合

- バンザイをしたキャラのイラスト
- 背景は何も描かなくてOK
- 全身を入れる（構図は問わない）
- 掲載予定は10周年ラストのNo.131

A-Fro ツイッター　※ハッシュタグ#afro_arcadia
http://twitter.com/arcadia_afro

A・Fro回覧板　今回も10周年企画を中心にお送りした「グレスケ」ですが、今回縮小した分掲載しきれなかった皆さまの力作はスットク（誤植）しておりまして、次号以降に掲載させていただく可能性があります。そちらも楽しみにお待ちください!　そして次ページからは、その……とても寒いアレが……。あなたはページをめくって先に進んでもいいし、進まなくてもいい（逃）。

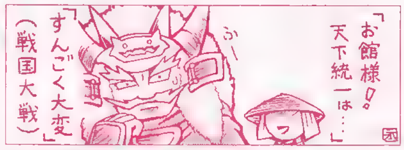
10周年記念に2ページ完全凍結

SG闘劇'10 -SIKE GAG BATTLE OPERA- FINAL

とってもシケてて後味長引くネタ、それがシケギャグ。今回も多数の応募作品の中から、あなたの投稿でモーストシケ野郎（褒め言葉）が決まっちゃうって寸法さ！　さあ、覚悟ができたら全作品見・さらせーィ!!



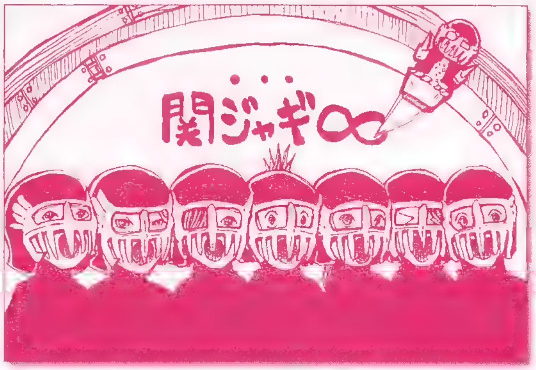
3（東京都　大沼ヨシザネさん）



4（群馬県　NAGA君）



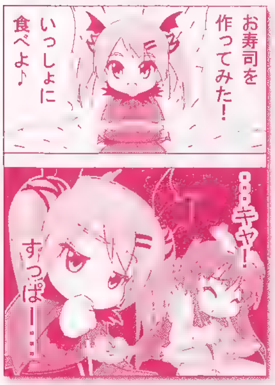
5（千葉県　ヒビクーガ君）
☆レイチェルもΛ（ラムダ）もニャス系に！
どちらもDボタン押した瞬間脱げそうですがネ。



6（愛知県　バクレツ丸さん）
☆顔まで細かに似せてくださいました。
俺の名を言ってみろォォ×α!!



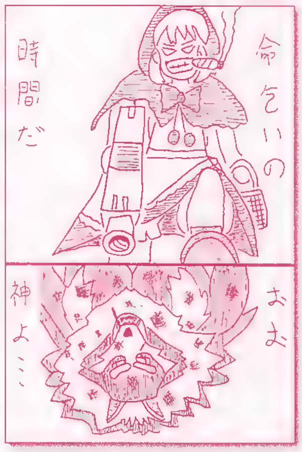
7（宮城県　銀漢君）
☆そのセノフも狙い撃つ！
その前に、自分の風邪に狙いを決めろと。



8（滋賀県　ドリムシ君）
☆エンジェルに大人の味は早かった。
酸いも甘いもかみ分けなちゃれ。



9（大阪府　せのお東君）
☆数分後、二度見してもまだいました。
なんともイマイマしい。



10（長野県　LEG君）
☆オオカミさんの最後の祈りは……。
わりと神様に届かなかったっぽい。

シケた者が勝つ、とても、とても単純なルール――



11（鳥取県　LIME君）
☆シケのはずなのに、心なごむ光景。
どうしよう、本当にええ子ですよ？



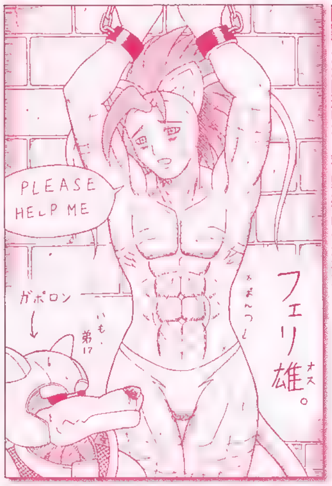
12（兵庫県　アルルハイジさん）
☆今回の同キャラ対戦・その1。
アイコなんだから仕方がない話で。



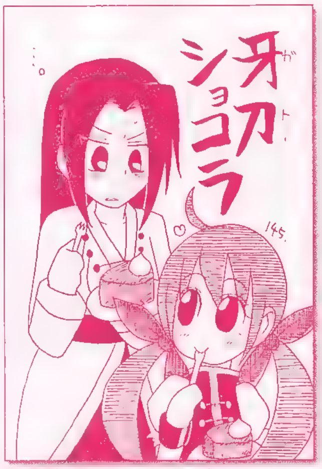
13（東京都　大富豪（ミジンコ組）君）
☆今回の同キャラ対戦・その2。
最後の方のシケ重ねにもご注目を。

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。　投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。　締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

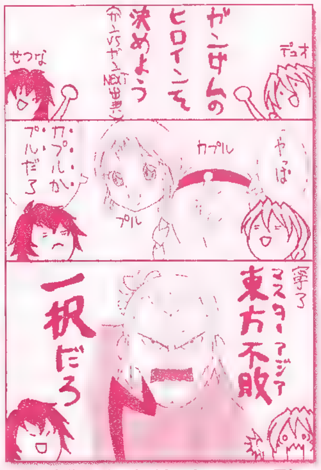
お前のシケはそこまでか？　もっと寒くなれ！

14


（大阪府　（資料なし）作左君）
☆残されたパンツに良心を感じる罠。だが間違いなく救出意欲はそがれた！



16（千葉県　ひよこさん）
Ⓗケーキであっさりつながる生き別れ。後が続かない牙刀兄さんであった。



17（群馬県　かくありたいアフロ君）
☆最後のコマにSGがある気がして、アフロツ全員が小一時間モメました。

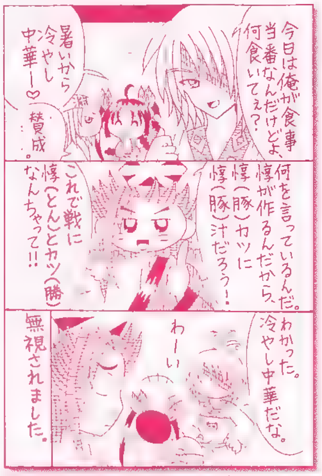


18（愛知県　御影道行君）
☆オイル一丁、男のたしなみ。ポッと照れても、男のたしなみ。

15


（奈良県　てつみん君）
☆超必にまぎれてコナミ伝家の宝刀。聖杯戦争っておっかねえ。

シケに果てなし

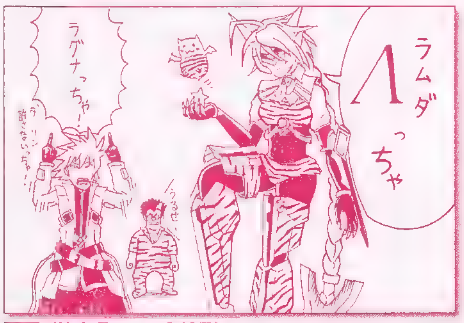


21（福岡県　赤松セリさん）
☆あまりに鮮やかなスルーっぷり。そして地味に惇兄は料理上手そう説。

おまいら全員、ガード不能でシケ凍らす!!（キリッ）

23


（島根県　ダンシングおりん君）
☆ガイが踊るのはよく分かった。就職はどこに、と聞ける空気ではなかった。



19（熊本県　エレ金哲君）
☆あんまりソワソワしないで、と。お仕置きソードがリアルに効くわー。

22


（神奈川県　へっぽこ君）
☆産地もはっきりした高級品。ごはんにかけたらニュード汚染ですが。

24


（長野県　まっきーさん）
☆最強キャラもクリビツの変わりよう。大丈夫、フレンダーが無事ならネ！



20（東京都　良月君）
☆みんながアイーンしてても、あえてせぬ。いや、気持ちは痛いほどよく分かる。

投票してみそし！ カラーの2作品を含む計24の作品の中から、一番シケたと思った作品の番号をご投票あれ。投票は投稿作品の裏やメール添付文、アンケート自由欄などでお気軽に～。

A・Fro回覧板 【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(郵便ハガキの比率)が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

アルカディア大瀑布

外がまだ暑くて、ゲーセンから外に出られないよママン！　とお嘆きの人はさておき、今月はSGに押されて1P経営のモノクロギャグ空間な当方。しかしその分、新コーナーの告知があったりするワケですよ奥さん。

A-Fro漫画道場

マンガで育った僕たちだから！　ヒトコマで伝えるその情熱。というワケで、マンガ作品をご紹介しマース。

A-Fro 中斬利（ちゅうぎり）

お題のセリフを使った、オモロマンガを描いていただく当方。今回のお題は「もう一度チャンスをくれ」だッ!!



（宮城県　はなやか涼子君）【8枚】
☆真面目に研修を終えても、ブランドを前に白髪が増えるだけの予感が……。



（東京都　かのこさん）【5枚】
☆よくある光景で、すな……（涙）。
あきらめたらそこで漢復興終了ですよ!



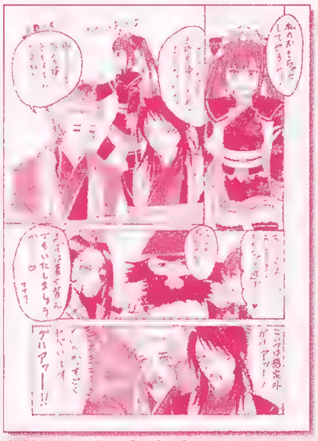
（千葉県　五段難民に降格@おまめさん）【1枚】
☆全国の穴冥勇者が泣いたよジルチさんッ!! 知らない人は試してみるヨロシ。

今回募集のお題
夢だと言わないで

今回のお題は、愛知県の御影道行者のアイデアを採用！　このセリフを、タイトル以外のどこかで使ったマンガをよろしくです。



（熊本県　オドマシラン君）
☆いろいろ突っ込みどころはあるものの、まず何だろうこの勢い。餓狼マンへの応援のお葉書、待ってます！（嘘）



（愛媛県　バカパンさん）
☆もはや死亡遊戯にしか見えない陣営。特に左端のモロ脱ぎ軍師がッ!!（汗）

10周年記念(?)コーナー
アフレコ共和国(仮)

　イラスト、文章の両投稿者の力を一致団結させて作り上げるのがこの新コーナー！　右作品のようなセリフが空欄のマンガ作品（2～3コマ程度）を送っていただきつつ、採用されたお題マンガの空欄に入るセリフを文章投稿で送っていただくという、コラボなコーナーでございます。お題マンガと今回の例題に入るセリフ、両方を早速募集開始！　頭脳と妄想をフル回転させ、ナイスなネタを送りゃれい!!



初回お題はげっつ☆作・ツィーランとブリジットの会話。お題はセリフが限定されすぎないように！　フキダシが小さすぎてもダメヨ。

MM無理料無解決ブーガ

夏の終わりにゲーム三昧、こりゃまた飽きが来ないってなもんで……などとうまいこと言ってみたところで、今月もアンケートのネタをご紹介。

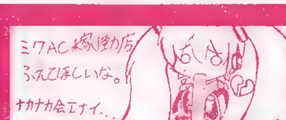
某アニメの影響で、「ギタフリ」を左持ちでプレイする人が急増……したかどうかは、そのテのゲームをプレイしない私には確かめる術がないのですが。ていうかあの娘の担当はベースでしたな。ウヘヘ。
（埼玉県　AC30号君）
[illegible]

杉田智和さんの「LOV」コーナー作ってぇー。
（宮城県　わりょう君）
[illegible]

ゲーセン行ってないですねー。[illegible]くて音ゲーは無理っすー。
（愛知県　アツアン君）
[illegible]



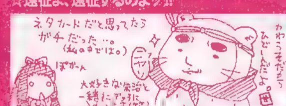
（石川県　[illegible]）
☆あらまぁ、血縁？



（滋賀県　わくせいばにーさん）
☆遠征よ、遠征するのよッ!!



（神奈川県　Ken君）
☆なんて平和的な解……決？



（愛知県　白薯さん）
☆ひそかに超絶強化。



（千葉県　りゅか君）
[illegible]



（神奈川県　トリガさん）
[illegible]

Shake The アフロヅ

げっつ☆　とりあえず先ほどから、ちくわ皇帝が氷葬拳くらった人ばりに凍っているのですが……。

ケソ　SG闘劇をやり遂げた証として、とても微妙な苦笑いの表情でフェイタリティってるNE。

編集小島　何凍ってるんですか。SG闘劇の投票集計とかサミットの準備とか、仕事は山積みですよ？

げっつ☆　今月はアフレコ共和国（仮）もスタートと、今後のA-Froの展開はワクドキですケロ！

ケソ　その各作業を無償で担当するとの契約書に、ちくわ君の凍った母印を押させるのはナウだ！

ちくわ　（レバガチャ復帰）ま、待てぃ危ねぇ！

編集松浦　新コーナーや投票など、すべては投稿者の皆さん頼み。暖かい応援投稿をお願いします！

アフロヅ　よろしくーッ!!（土下座でタメ分割）

A-Fro回覧板　次回の締め切りは**9月16日（木）必着！**　募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！

STG 業界の重鎮サンダーライガーの「師匠」が登場!?

トライアングル・サービス藤野社長PRESENTS

知った気になれるゲーム講座 業務用



トライアングル・サービスの3年ぶりとなる新作アーケードゲームが、ついに秘密のベールを脱いだ。それはなんと、28年前にセガからリリースされた名作アクションゲーム『ペンゴ』のリメイク！　今号では、新作の題材として『ペンゴ』を選ぶに至った理由や、作品に対する思いについて、藤野社長に語っていただいた。

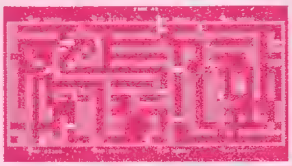
連載第4回　ペンゴラブ。

ペンゴ師匠勉強させてもらいます！

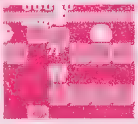
●トライアングル・サービス、新作発表！

『シューティング ラブ。2007』からもう3年もたったんですね。ようやく当社の新作をお披露目することができました。で、なんで『ペンゴ！』(仮称) なの？って話を。

【『ペンゴ!』(仮称)とオリジナルの『ペンゴ』について】
オリジナルの『ペンゴ』は、1982年にセガから発売されたアクションゲーム。ペンギンの「ペンゴ」を操作してアイスブロックを飛ばし、敵キャラクターの「スノービー」を倒していく、という内容。現在、トライアングル・サービスはセガから許諾を受けて、『ペンゴ』に新しいアレンジを加えた新作を製作中。グラフィックはオリジナルに準拠しつつも、さまざまな新要素を追加。本文内では、オリジナルを『ペンゴ』、トライアングル・サービス版を『ペンゴ！』(仮称)と表記。



◀こちらが『ペンゴ！』(仮称)の画面写真。8人までの同時対戦が可能になったことをはじめ、新しい遊び方ができるようになった。





▶対戦では、スノービー(丸い敵)や対戦相手のペンゴなどを倒すことで得点を稼ぎ、その多さで勝負を競う

シューティング技能検定を使用した全国大会「シューティングラブ。甲子園」を開催し全国のゲームセンターを回って来て、メーカー直営店舗・ショッピングセンター内にあるゲームセンター・個人経営のゲームセンター、さまざまな場所の空気を直に感じてみて、次のゲームでもっと大勢の人に楽しんでもらうにはどうしたらいいのかをずっと考えていました。

最初にSTGに特に興味は無いけど、たまたまイベント会場に居合わせた人も参加できて楽しんでもらえるよう考えて作ったのが、10秒間でボタンが何回押せるかを測るだけのゲーム『射ウォッチ』でした。これは実際にゲームセンターで稼働して、格闘ゲームなど、ほかのゲームを遊びに来た人まで巻き込んで大変盛り上がりました。デモで歌が流れるんです。そこの歌詞で「ケガには注意～♪」ってあるんですが、軽く流血するぐらいまで挑むチャレンジャーも居て、みんなで笑い合って大変楽しい時間を過ごしました。



◀連射力測定ゲーム『射ウォッチ！』
（画像は16人同時プレイバージョン）



▶8人まで同時プレイ可能な『シューティングラブ。8(エイト)』
（XBOX360版では4人まで同時に遊べるものが収録されています

次に作ったのが『シューティングラブ。8（エイト）』。8人同時プレイ可能なシューティング技能検定です。「甲子園」の形式では2人プレイまでで、若干プレイ時間が長くて、見ている人が疲れてしまう。2人プレイの緊張感も大事だけど、知らない人がそれに入り込むには敷居がちょっと高いかなと思い、なるべくガチな感じにならないようにするには？　また、イベントに来た人が驚くことは何だろう？

そういったことを考えて製作しました。

●なぜ、今『ペンゴ』なのか？

2009年2月に『シューティングラブ。』のXBOX 360版も発売し、そのころようやく当社は新作の開発を開始していました。

新作の中で迷路を自動作成するプログラムが必要になり、いろいろ調べていました。その中で自分のイメージといちばん近いものが『ペンゴ』でした。ゲームをビデオに撮って繰り返し見て、どういった仕組みで迷路を作成しているのか探っているころ、大阪のゲームセンターのイベントに呼ばれまして、せっかく行くなら何か楽しんでもらえることをしたいなと。いつもだとスライドショーなどをするんですけど、準備する時間を取れないぐらい忙しかったのでどうしたものかと。で、またビデオを見ていたら……、

あ！、コレ(『ペンゴ』)みんなで遊んだら楽しいんじゃない！

そういった感じて多人数参加型のペンゴを作ったんですが、そんなことも忘れてまた新作開発に没頭していたころ、当社で打合せをしていて、ふと思い出しました。ペンゴ作ったけど、どうだったっけ？　打ち合わせに来ていた人と遊んでみたら、これが面白い！　気が付くと明け方まで5～6時間遊んでました。途中楽し過ぎて笑い泣きしてしまうほど。

こんな面白いゲームを世に出さないなんて、何のために社長やってるのか分からねぇ！　そう思い正式にセガさんにお願いして、今回ロケテストをすることになりました（既に終わっていますが、ロケテスト期間7月29日～8月6日）。



◀スライドショーの様子。いろいろ仕込んでゲームの話をしたりします（編集部注：写真は2008年のイベントで撮影されたもの。なお、このときのスライドショーのタイトルは「知った気になれるゲーム講座」。本コラムのタイトルはそれを踏襲しています）。

『シューティングラブ。』以降、まだカテゴライズされておらず、ぱっと見でほかのゲームと違い、最近のゲームが必要としている前提の無い、新しくみんなで楽しんでいけるゲームが、ゲームセンターに必要だと感じていました。

『ペンゴ！』はそれができるゲームだと思っています。

●だれでも遊べる、いつまでも遊べるゲーム

当社が前回製作した『シューティングラブ。2007』は稼働開始から3年経過した2010年現在でも多くのゲームセンターで稼働しています。これはシューティングゲームでは珍しいことです。通常は半年から1年程度で撤去されてしまいます。シューティングでは稼働当初はたくさんの人が遊びますが、遊びたい人が遊んでしまうと、一気にインカムが下がり撤去されてしまいます。これは『シューティングラブ。2007』がお客さんから「ほかのシューティングゲームと同じようなもの」と思われなかったことが大きいと思います。興味の無い同じようなゲームを見ても「同じようなゲーム遊んだことあるから」、そんな風に思われてしまいます。

3年でも結構凄いことなんですが、世の中には10年以上稼働しているゲームも有ります。ゲームセンターの隅に置かれている定番ゲーム。その中でよく見かけるのが『上海』や『パズルボブル』といったパズルゲームたち。実はオリジナルの『ペンゴ』も稼働開始してから28年経過した現在でも稼働している店舗が多くあります。ビデオゲーム黎明期のヒットゲームの中でシリーズ化や続編といった形ではなく、登場時そのままの形で現役で稼働している数少ないゲームです。ペンゴ先生というよりはペンゴ師匠！、勉強させていただきます！、って感じです。

・何度遊んでも楽しいゲーム
・たまたま見かけた人が興味を持つゲーム

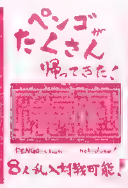
そういった要素が無ければ何年も稼働し続けるゲームにはならないでしょう。

前者は多人数対戦といった形で人と遊ぶことでかなうでしょうし、後者は現在ゲームセンターに並んでいるゲームとは全く違う見た目なのでそういった要素も満たすのではないかと。

パズルゲーム的な定番ゲームの要素を持ちつつ、対戦イベントをして多くの人に楽しんでもらう使い方もできる。『シューティングラブ。』以上に工夫しがいのあるゲームになっています。

今までのフォーマットと違う作り方をするのはとてもリスキーです。でも『ペンゴ！』(仮称) はそこまでする価値のあるゲームだと思います。何と言ってもペンゴ師匠だし、僕はゲームを信じているので。







◀こちらは『ペンゴ！』(仮称)ロケテストの時のポスター。

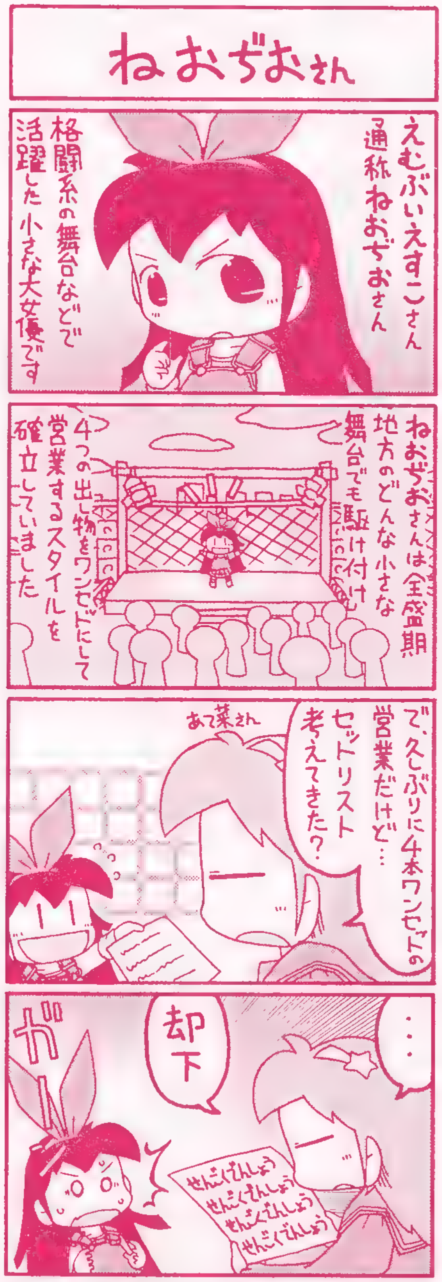
次回予告　ついに公開となったトライアングル・サービスの新作「ペンゴ!」(仮称)。ロケテストでも、リアルタイム世代のオジサンたちは懐かしがり、若い女性客からは「かわいい!」と好評でした。なお、アルカディアブログの方でも、本作に関する記事を用意したので、併せてご参照を(http://www.famitsu.com/blog/arcadia/2010/08/pengo)。さて、次回の本コラムですが、引き続き「ペンゴ!」(仮称)関連の話題となります。乞うご期待!(編集部)

Web版「うごくねおぢおさん」もよろしく!!

某業界擬人まんが

えすえぬ家の人々



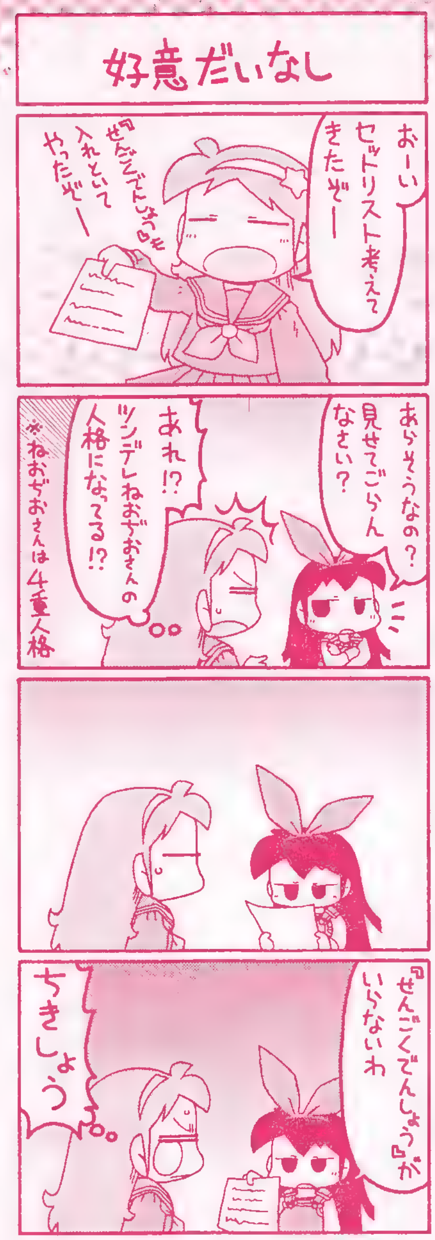


[せんごくでんしょう]
「せんごく」だけど「わしんとんしてい」が舞台。すごいぞ!

IKaPlofile ハイラル平原で産湯をつかり、アリアハンで運命に目覚め、リルガミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。初単行本「P.S.すりーさん」(マイクロマガジン社刊)が業界各所にてムーブメント発生中。



[ビルトアッパー]
ヒットすると、すげえいい音がする。パッカーン!!



[ツンデレねおぢおさん]
多重人格がウリ(?)であるねおぢおさんのフェイバリット人格。いわばバイ○ライダー的存在。人格が切り替わる一瞬の隙に無敵時間があるのでは、と専門家はのたまう。ほかには「クールねおぢおさん」と「軍人ねおぢおさん」がいるが、軍人バージョンはめったに観測できないハレー彗星的人格かも、という噂。

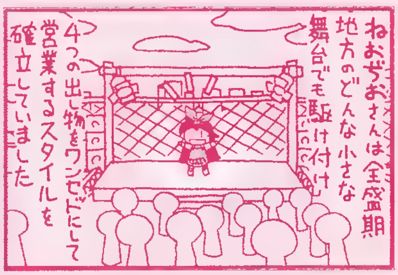


[せんごくでんしょう2]
『せんごくでんしょう』が正常進化しまくりで魅力たっぷりの一作。ねおぢおさんは1コインクリアできるとか、できないとか。

[プシュー]
熱暴走に注意! もしもの時は用法・用量を守ってドーナツやシュークリームを与えると、元に戻ることもある。

続報!! 「うごくねおぢおさん」に何かが起こる!?

「なにコレ、かわいい!」、「これはこれで、独特な楽しさがありますね」、「身長が5cm伸びました」、「まったく、カン、タン!」など、インターネットの海で話題沸騰中の「えすえぬ家の人々」ミニアニメ「うごくねえおぢおさん」。近々、有名コンポーザ「ワンカップP」作曲によるスペシャルサウンドがつくという噂……。詳しくはhttp://www.famitsu.com/comic_clear/ までどうぞ!



ねおぢおさんの生歌がついに全国リリース! おっとりまったりな彼女がつむぐ生粋のヒーリングサウンドは必聴だぞ!

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡ http://ikapani.blog55.fc2.com/

ウメハラコラム 道

キャラクター数の多い現在の格ゲーにおいて、「キャラを知る」ことはますます重要になってくる。対戦に勝つための方法として、「全てのキャラクターを触って理解する」のはアリなのか。ウメハラの考えは……？



●今月の質問●

格ゲーのキャラ、すべて試していますか？

（質問者：taharaさん）

ウメハラ

モリカワ

なんど闘っても相手に負けてしまうときに思うこと……「俺、相手のキャラを知らないんじゃないか？」。すべてのキャラクターを試して対策を会得すべきか、己のキャラを突き進むべきか？

キャラ選びは1点集中？ それとも、全員試してから？

「（前略）ウメハラさんは「自分が今やり込んでいる、もしくはやり込もうと思っている格ゲーで、キャラは早い段階で全員触っているのでしょうか？……というのも、私は昨日、あるゲームで知らない（自分が使ったことの無い）キャラに20連敗して、21戦目にしてやっと勝つことができたのです。満足感とともに集中力も切れたことから、ゲームを終えて家に帰ったんですが、そのときふと思ったのが『20回も負けるくらいなら少しでもそのキャラの勉強をしてから戦った方がもう少し早く勝てたんじゃないか？』ということ。そんな思いをを突き詰めると、やり込む気があるゲームはさっさと全キャラを試してある程度練習した方がいいのでは？　と思ったのですが、いかがでしょう。そうならば、新作格ゲーが出たときには強キャラから順に触っていくというのは鉄板なんでしょうか？」（質問者：taharaさん）

モ：今回はこういう質問が来ています。

ウ：おーいいね。こういう質問はこっちもやる気が出るね。

モ：俺はやる気があるときは、なるべくいろんなキャラを使うなー。ウメハラも昔は同じようにいろんなキャラを使っていたと思うけど、この質問に対する考えは？



全キャラを試して、性能や対策を知ろうとすること、メインキャラと比較することは有効な策なのか？

ウ：この人の考えは間違いじゃないと思うよ。ただ、いろんなキャラを使うということには「良い点」もあれば「悪い点」もあるから、そこをちゃんと把握する必要はあると思うけどね。

モ：ほう。良い点はいくつか思い浮かぶけど、悪い点もあるんだ？　気になりますな。

ウ：うん。じゃあ、まずは良い点から。この人も気付いてるけど、キャラの対策が早くなるよね。それと、メインキャラの長所と短所も分かる。

モ：メインキャラの？

ウ：そうそう。これは格ゲー以外でも言えることだけど、ずっと同じ環境（キャラ）が続くとほかの環境が良く見えてくるでしょ？　その環境を選ぶには、それなりの理由があるはずなのに、今の環境の悪いところばかりに目がいってしまう。実際に別な環境に移っても、「あーやっぱり前の環境の方が良かったな」って思うことがほとんどなのにね。格ゲーで言うと1キャラしか使わない人は、こういう心理状態になりやすい。対戦でネガティブな思考はマイナスだから、キャラ対策以前にメインキャラの良さを実感するためにもいろんなキャラを使うのは大事だよね。他の良い点として、いろんなキャラを使うことでそのゲームの全体像を把握して、勝つための法則が見えてくるというのもある。

モ：いつも、ウメハラが大事にしていることだよね。具体的にはどういう法則が見えてくるの？

ウ：それはゲームによってさまざまだけど、いろんなキャラを使うことで「どこからどこまでが、そのゲーム特有のシステムで、どこからがキャラの個性なのか」がハッキリと区別できるようになってくる。そうなれば、どのキャラを使っても勝てるようになるし、メインキャラにも深みが増す。視野が広がることで変化の幅が広がるから、結果としてモチベーションの維持にもつながる。そして、一番の良い点は、いろいろな立場を理解することでイライラしたり怖がったりすることが無くなるということだね。

モ：ん？　それはどういうこと？

ウ：人間関係でもあるじゃん。コイツとは合わねーなーってのがさ。でも、相手の生い立ちや、家庭の事情、体調や最近あった出来事っていうことまで理解してたら腹も立たないし、怖がることも無いじゃん。対戦にも同じことが言えるんだよ。一見、楽をしてそうなキャラが思わぬところで苦労してたり、その苦労は自分のメインキャラは何の問題も無いことだったりね。そうやって理解を深めれば深めるほど、対戦中に動揺することは減っていくんだよ。

モ：言われてみれば、確かにそういう経験はあるな。でも、良いことばっかじゃん（笑）。悪い点あんのかよ？

ウ：あるある。

一つのキャラクターに集中することのメリットもある

ウ：そもそも、この人は20連敗したと言ってるけど、よほどのキャラ差が無い限り、メインキャラの完成度が低いことが原因だよ。コンボや確定反撃などの精度とかね。キャラ対策をするのはそれらの精度をギリギリまで高めてからにした方がいいよ。要領よく上達したい気持ちは分かるけど、強い奴ほど地味な努力をしているものだからね。それと、いろいろなキャラを使っていると、組み合わせの有利不利に対してドライになってしまって、キャラ差を引っくり返す努力をしなくなってしまう。キャラ差の無い組み合わせばかりやっている人は一見スマートに見えるかもしれないけど、実際は難しい問題を解決する力が無いだけなんだよ。底の浅い攻略しかできないのをキャラの有利でカバーし続けるプレイヤーになってしまうんだ。今までに俺が認めるだけの深い攻略をした人たちは皆、メインキャラと心中覚悟の人たちだったよ。そのキャラでやるしかないという覚悟が高度な攻略を作り上げるんだろうね。

モ：なるほど。

ウ：いろいろなキャラを使う利点はたくさんあるけど、それに溺れてしまうと、大きな成長が無くなってしまう。ある程度、そのゲームの全体像を把握したら、一つのキャラに集中することをすすめるよ。ただし、勘違いしちゃいけないのは、一つのキャラを使い続けることは「強くなる」

ウメハラ公式サイト
Daigo Umehara official Site　http://www.daigothebeast.com/

ための努力であって勝つための近道ではないということ。残念なことに必死に努力してもキャラ差には苦しめられてしまうものなんだ。
モ：うーん、なまじっかいろんなキャラを使えるということが、勝てないならほかのキャラでやればいいという安易な逃げ道になってしまうということか。でも、そのキャラ差から逃げずに勝とうとする努力がプレイヤーとしての成長につながるんだね。
ウ：まあ、そういうことです。あと、対戦は人と人がやるものだから、いろんなキャラを使うことで相手を不快にさせてしまわないように気をつける必要があるね。
モ：俺はいろんなキャラの対策ができるんだから、むしろありがたいって思っちゃうけど。ちょっと負けが込むとキャラを変えて逃げるとか、連勝しといて1回負けたら即キャラ変えとかは失礼っていうのは、まあ分かるけど。
ウ：あなたとても意識が高いですね（笑）。あなたのような人ばかりだったら、そんな気遣いはいらないですね（笑）。でも、実際には嫌がる人の方が多いと思うからサブキャラを練習するときは相手を選んでやった方がいいだろうね。中には「有効な練習法なんだから他人の感情なんか知るか！」という考えの人も居るかもしれないけど、対戦で嫌われると、対戦相手が居なくなったり、最新の情報が回ってこなくて情報弱者になったりして、上達の妨げになることの方が多いんだ。だから、嫌われないというのは大事だよ。
モ：なるほど。

ウメが対戦相手を選ぶ オンラインイベント、その後

モ：話は変わるけど、「godsgarden online」が終了したね。一回目としての感想は？
ウ：とりあえず餅さん呼んだ俺はバカ（笑）。まあ、それは冗談だけど、初めての試みにしては好評だったし良かったんじゃない？
モ：後で見たけど、餅さんの対応力の高さといい、劣勢から接戦まで持っていったウメハラの試合の中での変化といい、ホントに見てて面白かったよ。『スパⅣ』プレイヤーはもちろん、他のゲームのプレイヤーからの注目度も高かったね。実際ウメハラ対餅戦の日は、うちの店のイベント（『ストⅢ3rd』段位戦）の参加者がすごく少なかった。迷惑な話です（笑）。
ウ：そりゃすいません（笑）。でもまあ、イベントとしては成功なわけだ。第二回をやることも決まったしね。
モ：あっそうなんだ。同じルール？
ウ：いや、今回はキャラ差のある組み合わせが多かったから、反省を生かして総当たりの予定。これなら、負けたプレイヤーも納得行くだろうし、見てる側もいろんな組み合わせが見られて楽しいだろうからね。
モ：そりゃそうだろうけど、スケジュール管理が大変そうだね。
ウ：その点はかなりシビアにやる予定。試合と試合の期間が空いちゃって冷めちゃった人も多かっただろうからね。ある程度は主催側でスケジュールを決めちゃって、それに合わせられる人だけでやることになるだろうね。まあ、その代わり賞金がかなり出る予定だけど。
モ：へー。それは盛り上がりそうだ。今回はこんなところですかね。
ウ：そうだね。また次回ってことで。
モ：はい。わかりました。

UMEHARA'S EYES 第四回
～『スパⅣ』キャラ指南～　ケン



今回のウメハラがオススメする『スパⅣ』キャラはケン。リュウとの差が際立つ本作で、どう立ち回るべきか？　ウメハラは、ケンのある通常技に注目。ゲーム最大の個性を持つ技というが――。

モ：今回もオススメキャラをお願いします。
ウ：毎回違うキャラオススメしてたら意味ねーよな（笑）。んーどのキャラにしようかなー。じゃあ あなたの好きなケンにしましょうか。
モ：あ、いいですねー。今回のケンはどうですか？
ウ：いいんじゃないですかね。今まで「ストリートファイター」シリーズをいろいろやったけど、『スパⅣ』ほどリュウ、ケン、ゴウキの個性が出てるゲームは無かったね。似たような性能だからこそ、強さに差があると白けちゃうものでしょ？　そういう意味ではリュウ、ゴウキもオススメと言えるけど、『スパⅣ』になって相対的にパワーアップしたケンを紹介しようかなと。
モ：なるほどね。俺は『スパⅣ』そこまでやり込んでないから知らなかったけど、今回はリュウ、ケン、ゴウキの強さは同じくらいなんだね。意外だな。
ウ：うん。まあ、すべての組み合わせを考えると、ちょっとだけゴウキがリードしているかな？　とは思うけどね。
モ：ふーん。じゃあ今回のケンはどうやって闘うのがいいのかな？　一般的にはリュウやゴウキとの違いを出すために、接近戦での選択を積極的にしかけたり、EXの空中竜巻で接近したりするのが主流だけど、方向性としては大体そんな感じでいいのかな？　狙いの本命は移動投げや昇龍拳でダウンさせてからのセットプレイのループで殺すって感じじゃないの？
ウ：いや、俺はそうは思わないね。まず、このゲームの前提として仕掛ける方が不利なのね。勿論、飛び道具を持っていないキャラは自分から仕掛ける必要があるけどね。だから、性能が悪いとはいえ、飛び道具があってコマンドの無敵技を持っているケンは、守りが固い部類といえるんだよ。だから、いかに相手を捌いて勝つか？　という方向に攻略を進めていった方が、将来的には安定した勝率になるはず。
モ：それはウメハラならではの発想だな。ケンは飛び道具の性能が悪いから、どうしても自分から仕掛けるという発想になりがちだけど、それではいつまでたっても安定しないってことなんだ。でもさ、そういう方向で攻略していくと、リュウやゴウキには勝てないんじゃないかな？　飛び道具の性能も違うし、リュウなら昇龍セビキャン滅の切り返し、ゴウキには阿修羅閃空や斬空波動があるんだからさ。オマケに空中竜巻の性能も回避に適してるし。
ウ：確かにそうだね。でもケンには前中Ⓚがあるじゃん。実はあの技こそが、リュウ、ゴウキどころかこのゲームの中で最大の個性を持った技なんだ。
モ：う～ん。そうなのか？　どの辺が？
ウ：いや、普通に考えてあのリーチと発生の早さは異常でしょ。しかも接近できるんだよ。そんな技は他に無い。地上戦のうまい奴にあの技を持たせたら大変ですよ。
モ：う～ん。そう言われるとそんな気が（笑）。じゃあ前中Ⓚをうまく使って、そこからの選択をかけて行くのがケンの強みってこと？
ウ：いや、前中Ⓚの強さを考えたら、接近戦の駆け引きすら邪魔になる可能性があるよ。今のプレイヤーには地上戦だけで相手を制圧しようって発想が無いよね。本当に地上戦のうまい奴には接近戦での駆け引きは紛れる要因になるから、却って邪魔なんだよ。
モ：でもそれじゃ相手の体力減らないじゃん。
ウ：下中キックからのEX波動があるじゃん。皆、空中竜巻や、昇龍セビキャンにばかり目が行ってるけど、それは一部の組み合わせや劣勢になってから使う切り札みたいなものだよ。普段からそれに頼るのは安定した勝率を放棄しているだけだね。
モ：前中Ⓚからの攻めを意識させて、無理をしないで後手気味に間を取ったり、前進を読んで当てたり置き技の戻りに当てるイメージでそれ自体を当てて微妙に体力を削ったりとか、前中Ⓚの存在で相手を動かすような感じ？
ウ：まあそういうことだね。
モ：なるほど。なんか難しそうだから俺は昇龍セビキャンや竜巻で気持ち良くなれればいいや（笑）。
ウ：あっそ。紹介して損した（笑）。

今月のウメハラ

夏の海外遠征は、本誌発売直前の8月20日・22日にイギリスのロンドンで開催される格ゲーイベント「Super VS Battle 20-X」に出場した後、いったん小休止。しかし、9月は国内最大の格ゲーイベントが待っている。そう、「闘劇'10 FINAL」だ。もちろん決勝大会で闘うのは「ストⅣ」。意外なことに、闘劇との相性はよくないといわれるウメハラだが、本格的にプロとしての活動を始めてから迎える最初の闘劇。きっとジンクスを破る闘いを見せるに違いない！

ウメハラへの質問募集！
ウメハラへの質問は巻末のアンケートハガキの自由欄にお書きいただくか、もしくはこちらのメールアドレスまで送ってください。
たくさんの質問をお待ちしております。メールアドレス:umehara@arcadiamagazine.com

俺にゲーム

アーケードゲームLOVERが、最も好きなゲームを熱く語る「俺ゲー」。今回はオキテ破りのゲーム「シリーズ」をピックアップ。アークシステムワークスの『ギルティギア』諸作の思い出と出会いの衝撃を、攻略ライターのパチが誌面のスミからスミまで使って(!)伝える。コーナー史上最多の文字数でお届けするぞっ!



ギルティギアX & ギルティギア シリーズ

■開発 ：アークシステムワークス	■稼働 ：2000年7月
■ジャンル ：対戦格闘ゲーム	■使用基板 ：NAOMI
■操作方法 ：8方向レバー+4ボタン	■移植版 ：DC,PS2

※上記スペックは『ギルティギアX』のもの

今月のゲーム野郎 パチ



ゲームライターとして活動し、ジャンルを問わず多くの雑誌、攻略本を手掛ける。『ギルティギアX』との出会い [illegible]



[illegible] が格闘ゲーマーで続けていけたのもこのタイトルのおかげ。

2D格闘が生まれ変わる瞬間を体感できた衝撃作

1999年、当時の集大成とも呼べる『ストリートファイターIII 3rd STRIKE』の登場以後、ブームを起こせるような作品が登場せず、ゲームセンターでは格闘ゲーム氷河期とも呼べる時代が流れていた。

そのころ、アーケードで格闘ゲームをプレイしてた俺は、ひたすら対戦できる格闘ゲームを求めていた飢餓的状況だった。そんなときに『ギルティギアX』は何の前触れもなくやってきたのだ。

2000年7月、当時の最新基板であるNAOMIを使った『ギルティギアX』は、信じられないほどの高画質で動く個性あふれるキャラクターに、メタル調の高揚感漂うBGMといった抜群のビジュアルインパクトを放っていた。時同じくして『カプコン VS. SNK』、『KOF2000』と、2D格闘ゲームメーカーの2大巨頭がそろってタイトルを出した。この2タイトルに比べ、『ギルティギアX』は知名度という点では圧倒的に劣っていたにもかかわらず、それを凌駕する存在感だった。

本作は格闘ゲームの中でも自由度が圧倒的に高い。そして、『ギルティギアX』シリーズで生まれたシステムには秀逸なものが多い。ゲージを消費してどんな技でもキャンセルする「ロマンキャンセル」はプレイヤーの想像力に火をともし、『ギルティギアXX』ではそれを進化させた「フォースロマンキャンセル」が登場し、よりプレイヤーの研究心を熱くさせた。さらに、「サイクバースト」は永久コンボへのアンチテーゼとなり、現在のいわゆる「コンボゲー」と呼ばれる格闘ゲームのテンプレートを作り上げたのではないだろうか。個人的にはコンボゲーといわれる格闘ゲームであっても、最も重要なのはコンボではなく普段の立ち回りだと思うので、この呼び方は不適切だと思うが。

20世紀の格闘ゲームは『ストリートファイターII』に影響を受けた作品が多く見受けられたが、21世紀以降は本作の影響を受けた作品が多く出ていることからも、2D格闘ゲームの時代を塗り替えた作品だと思う。自分は初めてプレイした瞬間に「このゲームは絶対に流行する」と確信し、毎日ゲームセンターに行ってはひたすらにやり込む日々を送っていた。そんな衝撃を受けたのは『ストリートファイターII』、『バーチャファイター2』以来だった。

格闘ゲームに飢えていたあのころ それは何も前触れもなくやってきた

独断と愛で選ぶ! 超個人的ギルティランク

[illegible] ンクって感じです。『GGX』は自分にとって原点という意味でどう考えても不動の1位。当時はだれもが研究したり、情報交換したり、インターネットの黎明期というのもあって、純粋にゲームを楽しんでたと思う。コミュニティの形成のされ方とか最高だったなあ。今は匿名掲示板で研究、解析されるのを口を開けて待ってる人が多いけど、それって面白いの? って思っ [illegible]

2位の『GG2』はこの作品と同じジャンルのゲームを見たことが無いから、単純に新ジャンルの対戦ゲームってことでかなり評価できるし面白いから好き。複雑でとっつきにくいんですけど、ギルティをやり込 [illegible]

1位 『ギルティギアX』
もうトケありまくりの革命作品。起き上かれない起き攻めとかいっぱい。でもこの攻撃性の高さが、熱狂したファンを生み出した理屈抜きに面白かった。新キャラ、システムが目白押しってのがヒット要因だと思う。

2位 『ギルティギア2』
ゲーマー的に分かりやすく言えば、格ゲーと『三国志大戦』を同時にプレイしているようなゲーム。格ゲーマーには歯ごたえばっちりの難しさだと思うし、対戦ゲームとして超絶面白いのでオンライン対戦をしてみてほしい。Xbox Liveマーケットでも購入可能。

3位 『ギルティギアXX』、『XX #RELOAD』(同率3位)
前者は、前作をきっちりと進化させ、システムもパワーアップしてすごく面白かったが、稼働期間が1年と短かったのが残念。スレイヤーの吸血ループとか、トンデモ技がいっぱいあったので、あと1年でも長く稼働していたら、その風景はやっぱり地獄絵図だったと思う(笑)。後者は、作品としての完成度は『GGX』、『GGXX』よりも遥かに高いのだが、『GGX』が原点と思うのでこの位置

[illegible]

(「超個人的ギルティランク」の続き) ■5位:『GGXX SLASH』→『XX #RELOAD』のあとで次回作を待ち望まれた [illegible] ばかりに不遇の目にあったタイトルだと思う。 ■(同率5位):『GGXX ΛCORE』→ [illegible] を感じさせた、火力ジャンキー大喜びの攻撃性が高いタイトル。 ■7位:『GGXX [illegible]』→四人対戦や2ラインバトルにライン吹き飛ばし攻撃などさまざまな新要素があった意欲作。[illegible] を四人でやるとメチャクチャカオスな対戦が楽しめます。 ■8位:『ギルティギア』→『GGX』[illegible] が完璧に思えるぐらいに激しいゲーム。どこからでもいつでもKOされる。PSストアで配信しているのでぜひその片鱗を味わってみてほしい(笑)。

を語らせろ!!

時代に愛されたゲーム性

『ギルティギアXX』をプレイしていたときは、まだインターネットの普及率も今ほど高くなく、[illegible]といった文化も存在していなかった。個々のプレイヤーが研究し、発表し合っていた時代だったのだ。おのおのがゲームセンターへ足を運び対戦して研究を行ない、Webサイトを開設し、攻略を進め情報を交換する――という、[illegible]今より情報を拾うことは難しかったが、自分たちで情報を作る、自分たちでムーブメントを盛り上げるんだという姿勢を肌で感じていたのを覚えている。

当時出会った人たちは、多くが熱意にあふれ、打ち解けるまでの時間も早かった。だれもが純粋にゲームを楽しんでいたと思う。コミュニティが[illegible]も含めて、この作品を楽しんで遊んでいたと思う。[illegible]し、その[illegible]たのは[illegible]に近いんじゃないだろうか。

学校や仕事を終わらせたらゲームセンターに足を運び、閉店まで対戦し、閉店したら店の前や飲食店で今日の結果を話し込んだり、だれかの家で家庭用の対戦や研究をしたり――そんな場所で縁ができた友人たちとは、稼働から長く時間が経った今でも交流が続いてる。それを享受できる環境を作ってくれたこの作品に心より感謝を送りたい。

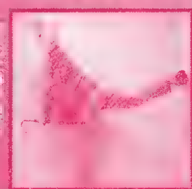


キミは覚えているか? ファチスト先生 忘備録

古くからの読者は「[illegible]」というプレイ[illegible]記事を覚えているだろうか? この記事を[illegible]は『ギルティギアXX』が稼働したとき、初心者にもギルティをプレイしてもらうため、分かりやすい記事を作ろうという趣旨だった。ゲーム雑誌はゲームの写真が多いからそこで実写の技写真を入れればページに目がいくよねってことで、編集JKと打ち合わせていたら袋をかぶったキャラができたという――。いやーほんと恐ろしい雑誌です。

でも実際楽しんでページを作っていたし、人気コーナーになったので思い返せば良かったなあと思う。このページを作ることでの苦労話はいろいろあるんだけど、まず「ファウストの技の体勢が無理!!」。毎回ムックで技のモーションをチェックしながらやるんだけど、いつも体が吊るぐらいしんどい(笑)。ここで写真を載せてる「立ちⓀ」とか、一見チョロそうに見えるけど、すごい気合入ってるので興味があった[illegible]

[illegible]『GAMEST』[illegible]





[illegible]の闘劇パンフレ[illegible]ら、翌年のパンフレットは自分の顔を提出しない人続出。こってり絞られました(笑)

初めてプレイしたとき「絶対流行する」と確信した

そしてサヨナラ。ライター生活を終えて……。

かれこれ10年以上活動していたライター活動を卒業します。ライター「パチ」としての執筆はおそらく最後だと思いますが、この場を提供してくれたアルカディア[illegible]したいと思います。

[illegible]たら、余裕で文字量オーバー+ネガティブだったので書き直します。どんな内容だったのかと要約すると、匿名掲示板とかwikiの情報鵜呑みにしてネガティブキャンペーンしたり、攻略やネタバレなどの[illegible]待ってるだけって、ゲームしてても楽しくないと思うよって話です。最近は情報の正確性よりも速報性が圧倒的に必要とされているし、最初の情報が誤報だったとしてもそれを鵜呑みで信じる人が増えたなあと思う今日このごろです。胸に覚えのある人は以後気をつけてみましょう、ということです。

攻略ライターの自分が言うのもなんですが、最初から情報を待つよりも自分でいろいろ遊んでみたほうが面白いと思うんですよね。あと掲示板に情報を載せる人、そんなにゲームを調べて情報を載せるのが楽しいなら、ライターを目指したほうが面白いと思うんだよね。いろんなゲームもできるし、情報も発信できて、お金ももらえるし、責任もあるからやりがいもあるし。Webで言いっぱなしにするよりはずっと楽しいですよ。

[illegible]は、たくさんのプレイヤーがもっと正確な情報や面白い記事を作ろうという気持ちを持って、それを誌面で発表したいと思ってほしいな。ゲームで自分がしたことを正当に評価されるってことをもっと知ってほしい。アルカディアの攻略より俺の攻略のほうがすごいとか思っている若い人がいれば、ぜひライターを目指してほしい。若い人材の登場を願います。

ライターは一見花形のようなところもありますが、記事作成のために丸一日会社でゲームして調べ物をして、レイアウトを考えたりと、記事になるまでは案外地味だったりします。でも情報を発信すること、それを読んだ読者さんの気持ちを動かすこと、本が書店に並んだときのことなど、たくさんの感動や気持ちよさがあります。それが[illegible]こそ、この仕事に誇りを持って続けられたのだと思います。

あとフレーム表。あれはメーカーさん提供ではなく人間が一つずつ手調べをしています。膨大な労力で、1日1キャラという勢いで完成するものではありません。今では載っているのがスタンダードですが、それは読者のため、そして生活を得るために始めたことです。なので転載は控えてほしいと思います。売れなくなったら間違い無くフレーム表とか作らなくなるんで。と、結局ボヤキになりましたが、弊誌を愛してるからこそです。皆様引き続き応援よろしくお願いします。

そして、最後は挨拶で締めさせていただきます。ライター卒業後はアークシステムワークスの「パチ」として活動することとなりました。ステージは変われども、志を高く持ち、格闘ゲーム界に明るい話題を提供するために尽力する次第です。再び皆様の前に姿を現したときは応援よろしくお願いします。

(続き)■9位:『ギルティギアX ADVANCE EDITION』→幻のヴェノムロケット13号とか、2VS2モードとか、携帯機としてはあり得ないくらい気合が入っている。/■10位『ギルティギア ジャッジメント』→PSPで出たベルトスクロールアクション型のギルティ。独自のアクションもありアクションゲームとしてはしっかり遊べる作り。/■11位:『ギルティギア ダストストライカーズ』→2画面フィールドを使った四人対戦が可能なDS版ギルティ。/■12位:『ギルティギア プチ』『同2』→今では手にすることすら難しいかもしれないワンダースワンの作品。/■13位:『ギルティギアROA』→Iモード対応。『ジャッジメント』で登場したモンスターで[illegible]えるギルティはROAだけ!!

海の王様

PE17号 スカイクラッドの業界用語

猛者通信 ～雪の魔王編～

株価三倍になるはずが失業率三倍になってるじゃねえか訴えてやる！ その鼻息もつかの間、自由が丘には本格カレー屋がないので、C&Cカレーや Coco壱が出店すれば大儲けー(by マリオン)できそうな気するがどうか。

文:ジ☆ダッブセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな



まさ
食費1日400円の誓いを立てるも、無理竜一択なのは自明の理。しかしながら、そんな腹積もりだけでかなりの節約になることに気付いた酷暑日の昼下がり。



ケソ
メモオフスタンプラリーで独り江ノ島を敢行した際、リア充の皆さんの嘲笑を受けて心に傷を負った14歳。一日三食ガリガリ君を食べてこの夏を凌ぐ。



タキョス
アルカディアの種籾編集、連日猛暑が続く中、羽田に通い詰めてチャーバー最新作を徹底バックアップしておいたぜコラ。アイルー村は購入した方がいいのか？

FISH ON : 01

極貧ハリケーン！ 薄いカルピスは涙の味

Sunset Betrayal.

まさ　突然だがナメリケのXbox360ソフト『ノーティーベア』は、実にモセル的なゲームだといえないだろうか君。

ケソ　ああ、イタズラ好きのクマ「ノーティー」が、仲間の誕生日パーティーに呼ばれなかった腹いせに、友熊どもに復讐を果たしていくというハイヴロヴなゲームですね。

まさ　見てくれはかわいい熊五郎だが、パニシばりの悪鬼羅刹と化して仲間を惨殺していくというクマゲー界のエポックメイキング的作品さね。はるか昔に猛者で連載していた『グリズルストライダー鉄』を彷彿とさせる内容といえる。

ケソ　誕生日に知り合いを呼び忘れると地獄を見る、という大自然のメッセージなんでしょうかね、これ。

まさ　残念なのは、仲間を惨殺する武器に塩鮭やディスカーマーが入ってないことだな。

ケソ　バットや斧といった、ヒャッハー系基本装備だけみたいですからね。もっと意表を突いた武器が入っていてもよさそうな気がしましたが。

まさ　日本未発売なのでまだプレイしておらぬが、個人輸入してでも遊んでおきたい逸品さね。アーケード移植の可能性も捨て切れないしな。

タキョス　……その線はあり得ねえっすから余裕で捨ててくださいよ。で、今回の猛者のネタ打ち合わせなんだけどさ。最近、オモロニュースなどは聞いてねえかコラ？

ケソ　オモロニュースねぇ。そうだ、以前に『リルぷりっ』痛車改造を試みていたDr.Aceが、先日行なわれた"第1回おとぎの国を救え！ リルぷりっチャレンジ りんご杯"で超上位に入賞して、ごっつい賞品をもらっていましたよ。

イタキョ　……ヤツは一体どこを目指して生きているんだよ。

まさ　ニュースといえば、M;TGのドラフトでケソが【ギデオン・ジュラ】を図々しく持ち去ってしまったこの悔しさよ怨嗟の極みよ諦念よ。

ケソ　……まだ根に持ってるんスか。

まさ　秋葉原に『ノーティーベア』の試遊台が置かれたとか、そういう心トキメキング鉄の掟的な話題は無いのかね、ん？

ケソ　そういえば、試遊台の"試遊"って、普通の一般用語じゃないですよね。この業界じゃ、ゲームを試しに遊んでみるといった体験版的使われ方をしますが。

タキョス　そうだなー。原稿書いてるときも"しゆう"で変換しても"試遊"って出ねえよな。以前、PCに単語登録しちまったよ。

ケソ　「試食があるんだから試遊もアリだろガハハ」的な発想から生まれたんですかね。

まさ　ほむ。そういえば、「試遊」をはじめとして、ゲーム業界にはほかでは使わない独特な単語が結構あるさな。「自機」とか「覚聖」とか。

タキョス　覚聖は完全に『エスプガルーダ』のシステム名じゃねえか。

まさ　今回の猛者では、この辺りのゲーム業界用語をしたり顔で語ってみようではない、かあ。

ケソ　オモヌロそうっすね。やってみまっか。

FISH ON : 02

恐怖！ マグネットパワープラス

Fear of betraying the Cabinet.

タキョス　さっきの"試遊"もそうだけどさ、原稿書いてて、結構変換できない単語ってあるよな。

ケソ　漢字系の用語は多いですよね。春麗（ちゅんりー）や餓狼（がろう）、彩京（さいきょう）などは、ユーザー辞書に登録してますね。

まさ　我はよく格闘ゲームの原稿を書くことが多いので、崩拳(ぽんけん)、鉄山靠（てつざんこう)、練氣掌（れんきしょう）などを登録しておるな。

タキョス　崩拳と鉄山靠はよく聞くけどさ、最後の練氣掌っていったい何の技なんだよコラ？

まさ　知らぬとはこれ不遜なり。『あゆらば』に登場するチェンマオの必殺技さな。

タキョス　知らねえよ！

ケソ　僕は『三国志大戦』シリーズのキャラ名も結構登録してありますよ。ほとんどがJIS漢字コードの第二水準以上なんで、登録しておかないといちいち手書きパットで調べる羽目になるんですよね。

タキョス　漢字変換にも少し関係あるけどさ、アルカディアの格闘ゲームの原稿書くとき、相手にジャンプして攻撃する時は"跳び込む"って書くんだよな。"飛び込む"じゃなくてさ。

まさ　ああ、それはメスト時代からの伝統さね。

イタキョ　一般的には"飛び込む"でも"跳び込む"でもどっちでもいいっぺえという人が多いだろうけどよ、"跳び込む"の方が跳躍という意味で、格ゲーには合っている気がするな。

ケソ　『X-MEN』のセンチネルとかストームとかは、ホントに空飛んでるじゃないですか。こいつらは"飛び込む"って書くべきじゃないんですか！

イタキョ　その辺は妥協しろよ。

まさ　『KOF SKY STAGE』の連中も、"飛ぶ"なのか"跳ぶ"なのかの境目が分かりにくいな。

FISH ON : 03

神決戦！ プレデターズ vs.テレタビーズ

Panic Operation.

タキョス　一般用語からねじれちまったあげく業界用語になっちまった単語の代表格は、やっぱ"当て身"だろうな。



登録しておくといいことある！ ゲム業界専用単語

ダップセのPCに入っているユーザー辞書で、使用頻度の高い単語を適当に抜き出してみたゾーっと。

やはりゲムっ子ならぜひとも登録しておきたいのが“昇龍拳”。実生活では使う余地は全く無いが、攻略ブログを書くときなどはたいそう役に立つだろう。“自機”も、実はシューティングゲームやアクションゲーム以外では使わない単語。普通は愛車とか愛機っスよね。よく見出しなどで使われる“再誕”も、実は辞書に載っていない単語。もちろん爆誕や超誕は絶対載ってない。アテナで有名な“麻宮”も、実は普通の辞書変換では出てこない単語。“餓狼”、“豪鬼”もゲムっ子なら登録しておいてムダにならない単語だ。“甲児”はご存じマジンガーZのパイロットの名前だが、アーケード版で出たシューティング『マジンガーZ』の原稿を書く際に役に立つだろう。あとスパロボとか。

“紅莉栖”は最近マセルのPCに登録された単語。『シュタインズゲート』の登場人物は、ほとんど一発変換できないので困りものだといえよう。

今すぐ登録！ 便利変換集	
1	昇龍拳（しょうりゅうけん）
2	自機（じき）
3	崩拳（ぽんけん）
4	再誕（さいたん）
5	麻宮（あさみや）
6	餓狼（がろう）
7	豪鬼（ごうき）
8	甲児（こうじ）
9	春麗（ちゅんりー）
10	紅莉栖（くりす）

まさ　ムス。本来は「攻撃する」こと、いわば相手の身体を打つことを指していたのだが、『餓狼伝説SP』に登場したギースの技「当て身投げ」を、メストが「当て身」と略したことにより、本来とは全くもって逆の意味を持つ単語として使われるようになってしまったな。

タキョス　今は、「受けた攻撃をブロックして返す」という技はすべて「当て身」って言ってるもんな。攻略原稿でも「ここで当て身を仕込んでおこう」とか書いても、意味が通じるのがスゴいだろコラ。

まさ　一部はちゃんと「当て身返し技」とか書いているところもあるがね。今となっては、当て身＝返し技として使うのがナチュナルなのかもしれんっぺれ～。

ケソ　間違って使って、という用語では、この前某攻略本を作っているときに「“間合いを離す”という日本語は存在しないので、今度使ったら惑星ゴルゴダに張り付けるZO」とこっぴどく叱られましたね。

タキョス　え？　普通に使わねえか、間合いを離すって。

まさ　“間合い”という言葉は、いわば既に距離が離れている状態なので、“頭痛が痛い”的な使い方になるらしい。間合いという単語を使うなら“間合いを取る”といういい方が正解であるZO。

ケソ　ま、猛者の中では本文の9割が間違った日本語の使い方していますがね！

イタキョ　威張って言うようなことじゃねえだろ！

ケソ　格闘ゲームで、相手を跳び超すようにして攻撃を加える“めくり”も、独特過ぎる単語ですよね。

まさ　これは“背中の皮めくり”から来ている単語だと覚えておくといいだろう。メストライターのDAN氏が発祥で、ぜんじさんが絶賛＆紙面で布教、その甲斐あって全国に定着したというわけさね。

FISH ON : 04

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

まさ　ふと思ったが“起き攻め”も強烈な業界用語さな。一般人が聞いたら何のことか分かるまいて。

タキョス　アルカディア読んでる読者はほとんど知っていると思うけど、格闘ゲームなどで相手の起き上がりに択一攻撃を仕掛けることな。

まさ　明け方の眠い時間に、GYU社長から原稿催促の電話が入るのも“起き攻め”と呼ばれているがね。

ケソ　その場合は原稿をさっさと書くか死ぬかの二択となってますが。

タキョス　ゲーム業界に限らず、各業界には難解な専門用語が存在してると思うけどよ、ゲーム業界はほかと比べても特異かもしれねえな。

ケソ　そのせいで、毎日ユーザー辞書の単語登録が増える一方っすよ。

まさ　おかげで、昔の手書き原稿のように致命的な誤植は無くなったが、今度は致命的な変換ミスが発生する可能性が出てきたがね。

ケソ　“衆人環視”を“囚人監視”と変換したまま原稿を出したりしてネ！　さ、サーセン！

タキョス　本気でアホの子だな。

まさ　そのうち、昔にBeepで連載していた「ナム語辞典」みたいに、ゲーム業界用語辞書が編纂されるかもしれないな。

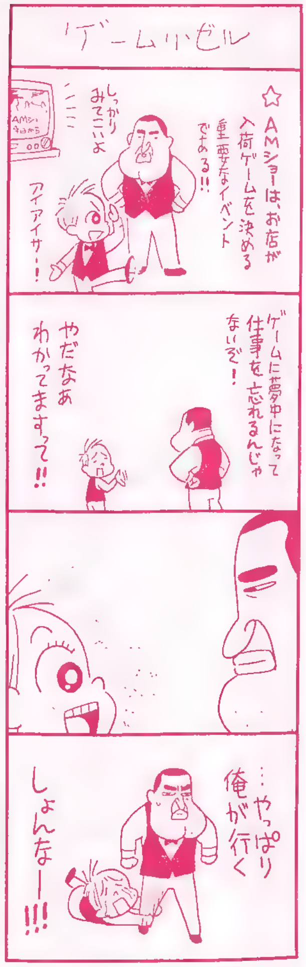
けそ　それなら「フムス！」とか「グシャペル」とか入りますかね!?

タキョス　猛者用語は1語たりとも入らんだろうよ。

ケソ　そしてこの諦念……。

（つづく）





やるじゃない編集便り

ういうい（ジャンボ）、イタキョである。ちなみに今回のネタ、本当は違う話題だったんだけんども、大人の事情っつか簡単にいうとメーカーさんにイエローカード出されてボツった（笑）。まぁ、ロクに下調べしなかった俺も悪いが、98%くらいはケソの責任な。ダップス両名は罰として分厚いアクリル板が少しずつ下降してくる密室で「きれいな魂戻ってこ～い！」の刑に処すので、首を洗って待っているがよかろうて。グヘヘ……。

猛者っ子通信

[illegible]ダップセにやってほしい企画や、やらせたい[illegible]ゲームは以下のあて先まで。[illegible]がプレゼント[illegible]があるので期待せずお楽しみに。

◎あて先
〒102-84[illegible]
[illegible]
海の王様 猛者通信 係
◎もしくは電子メールにて
mosa2009@arcadiamagazine[illegible]

アーケードサウンド調査団

Text:げっつ☆先生
イラスト:ワンカップP



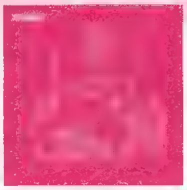
最新盤紹介から名曲の楽しみ方まで、アーケードゲームサウンドの情報をまるっとお届けする新コーナーが始まるよ! 我ら調査団のアンテナがゲーセン発の電子音にピピッと反応、気になる音のニュースをただちに調査いたします!

Introduction ～はじめに～

このコーナーではゲームの楽しみの一つ「サウンド」に関するあらゆるニュースを紹介します。さまざまなジャンルのゲーム音楽をフォローするのはもちろん、音楽配信やストリーム番組の情報も追いかけます。右のイラストは調査団の団長、ヒビキちゃん。調査団といっても、団員は一人。調査の七つ道具を持って、今日もニュースを集めます。特技は利き酒ならぬ、利き音源。ピコピコ音が好みらしい!

続々到着! 今月のアーケードサウンドアルバムニュース

New! I AM NOT A DJ / DJ Mass MAD Izm* (CD)



DJ Mass MAD Izm*待望の1st アルバムがついに発売。"Red. by Full Metal Jacket"をはじめとした『II DX』でおなじみの楽曲のほか、『II DX 18』の新曲も先行収録!

発売元:コナミデジタルエンタテインメント/発売日:2010年9月15日予定/価格:2,730円(税込) / CD1枚/全12曲収録予定

New! アイレム レトロゲームミュージックコレクション (CD)

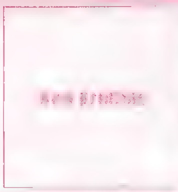


第一弾「データイースト」に続き、早くもシリーズ第二弾が登場。今度は「アイレム」アーケード作の楽曲集だ! 収録タイトルは名作『イメージファイト』や『Xマルチプライ』、『ドラゴンブリード』に加え、初CD化となる『ギャロップ』と『海底大戦争』の5タイトル。アーケーダーならぜひ買いの超盤に感謝感激!

アイレムSTG曲集 初CD化のタイトルも!

発売元:株式会社ティームエンタテインメント/発売日:2010年9月29日予定/価格:2,940円(税込) / CD1枚/全74曲収録予定

New! 並木 学 WORKS ～作戦名ラグナロク～ (CD)



並木 学氏の初期の名曲が初CD化! デジタル、アナログ録音両バージョンで収録された全楽曲は聴きごたえ十分。次ページのインタビューで詳しく迫るぞ!

発売元:スーパースィープ/発売日:2010年秋予定/価格:2,625円(税込) / CD1枚/ 2バージョンをそれぞれ全曲完全収録

New! イシターの復活 オリジナルサウンドトラック ギャラガ' 88 オリジナルサウンドトラック (iTunes®)

バンダイナムコゲームスが展開するiTunes音楽配信レーベル「NAMCO SOUNDS」から、最新リリースの2作をご紹介。音源はすべてiTunes向けに制作されたもので、高音質でゲーム音楽が楽しめる。曲ごとにトラックが違うという当然のことに、オールドVGMファンは感涙必至!



©NBGI

2レバーでカイとギルを同時に操作する『イシターの復活』。FM音源によるオーケストラ調のBGMが冒険心をくすぐる。



当時全国民が驚いた縦スクロールするギャラガ。タンゴやワルツ、さらにはビッグバンドジャズと、多様な音楽も楽しめた。

Website → http://namcosounds.com/

発売元:バンダイナムコゲームス
配信中(iTunes® Storeでのダウンロード販売)
価格:単曲150円/アルバム400円(各作品とも)

Check it up! ミュージックガンガン! オリジナルサウンドトラック (iTunes®)



音シュー「ミューガン」のサントラには、ゲーム史に残るタイトーサウンドが盛りだくさん! 初音ミクのオリジナルソングも収録。P56で紹介の最新作も要チェックだ!

Website → http://zuntata.jp/

発売元:タイトー/配信中(iTunes® Storeでのダウンロード販売)
価格:各曲 150円・全曲一括購入 1500円

iTunes販売の音楽ってどう楽しむの?

上で紹介したアルバムでもいくつか見られる「iTunes Store」の文字。これは、従来のCDなどのパッケージメディアではなく、デジタルデータの曲が購入・ダウンロードできる音楽配信サイトのこと。iPodやiPhoneでおなじみのアップル社が展開している。そして、曲を購入したり、音楽を聴いたりするソフトウェア(無料)が「iTune」だ。

「iPodなどのアップル社の携帯機器を持っている人しか使えない。だからiTunes専売の音楽も楽しめない」と思う人も多いかもしれないが、実は大きな誤解。iTunesが動作するパソコンとインターネット環境さえあれば誰でも利用可能だ。

iTunesで購入・ダウンロードした曲はパソコンで聴くだけでなく、オーディオCDへの変換にも対応している。CDプレイヤーで聞くことだってできるのだ。次回以降、アーケーダー流デジタル音楽の楽しみ方をご紹介していこう。

げっつ☆先生のVGM 音魂!! 第一回

SUPER SONIC TEAM -G.S.M. SEGA3- / S.S.T.BAND



ここでは、VGM愛で選んだ魂の名作をご紹介っ! 澄み切った青空を鮮烈に切り裂く「Final Take Off」アレンジバージョン! イントロから全開の1曲目はアルバム名にふさわしく、そこから前半5曲がアレンジという構成はS.S.T.BANDだからできたんだ! と、鼻血がたらーりっ。疾走感爆裂BGMの「ターボアウトラン」を目当てに買ったこのCDは他の曲もスパーキン! ラストは[illegible]の暴れ回る「[illegible]」。破壊力グンバツの一枚!

発売元:ポニーキャニオン サイトロンレーベル 1988年10月21日発売 ¥2,500円(税抜)
※データは発売当時のもの

『作戦名(オペレーション)ラグナロク』『雷 龍(サンダードラゴン) 2』コンポーザー

並木 学インタビュー

この秋、ゲームサウンド界の鬼才、並木学氏の初期VGM集「並木学WORKS」が二作発売される。第一弾は『作戦名ラグナロク』。続いて『雷龍2』の制作も決定している。チップチューンの名手が当時の名曲をさらに磨いた「新生」ゲームサウンド。制作の舞台裏を聞いた。

『作戦名ラグナロク』（1996年/NMK）
NEOGEO対応の横スクロールSTG。性能の違う三人のプレイヤーキャラを、三種類のアイテムでパワーアップ可能。あらゆるものから撃ち込み点が稼げるため、地面を撃ちまくるプレイ風景がよく見られた。残念ながら家庭用は未発売。

『雷龍2』（1994年/NMK）
ショット＆ボムで戦う縦スクロールSTG。読み方はサンダードラゴンツー。1P側と2P側でプレイヤー機体が異なり、対照的な性能を持つ。ステージ開始時の文字を破壊してスコア稼ぎが可能で、さらにはスタッフロールまでが破壊できた。

並木 学Profile
ゲームミュージックコンポーザー。NMK、ライジングを経て、現在は音楽制作会社ベイシスケイプで活動中。シューティングファンやVGMファンには"さんたるる"の愛称でもおなじみ。

〈代表作〉
『バトルガレッガ』（1996年）
『怒首領蜂 大往生』（2002年）
『虫姫さま』（2004年）
『エスプガルーダII』（2005年）
『デススマイルズ』（2007年）
など



――本企画が始動した経緯をお聞かせください。

並木　最初に、スーパースィープのCD制作プロデューサー八木さんから「並木学ベスト盤的なCDを出したい」と打診があり、そこから話がスタートしました。当初はゲームメーカーやジャンル問わず新旧作を織り交ぜた構想だったのですが、我々の方でもちょうど自社のベイシスケイプレコーズが立ち上がったタイミングでしたから「ちょっと待ったぁ！」となりまして（笑）。そこから調整がなされていった結果、「まずはNMK時代の音源を初CD化してはどうか」という話に落ち着きまして、僕の事実上のシューティング音楽のデビュー作である『雷龍2』と、その次に担当したNEOGEOの『作戦名ラグナロク』の2タイトルという形で話がまとまりました。

――ともにNMKのゲーム。当時のNMKはどんな会社だったのでしょう？

並木　80年代半ばから90年代終盤までの間、アーケード・家庭用・エレメカなどを制作していたゲームメーカーでした。僕の在籍時はスタンダードなシューティングゲームに力を入れていましたが、そのスパルタンな難度やイカれたスコア稼ぎといった世間のイメージとは相反して（笑）、とても和気あいあいとした、アットホームな会社でした。社員数は少ないながらも精鋭ぞろい。先輩方の技術や職人気質を学びつつ、共同制作を通じてプロの現場を体験をさせていただきました。音楽については、まずはシンセなどの一般的なMIDI楽器を使って曲作りを済ませて、そこからゲーム基板上に搭載されたFMやADPCMといった音源チップで演奏できるようにプログラムやデータを作成・編集といった流れで制作していました。楽譜データの変換、FM音色エディット、リズムや伴奏音のサンプリング、そして最後にROMを焼いて基板に載せて音を聴いて確認し、また編集へ戻る……という作業のループでしたね。

――『作戦名ラグナロク』では、後に並木さんの名を有名にした『バトルガレッガ』（テクノサウンドを全面に出したVGM）の源流を強く感じます。このようなサウンドに仕立てた狙いは？

並木　当時は、世間的に「ジュリアナ東京」などが盛り上がっていた時期で、その手の音楽をテレビやラジオでも耳にするようになっていました。いわゆるハードコアテクノやデステクノと呼ばれるジャンルですが、それらの特徴である激しいリズムや扇動的なサウンドが、当時のNMKのシューティングゲームの雰囲気やノリに、ぴったりリンクするんじゃないか？……という考えを元に自分なりに起用してました。ただ、『作戦名ラグナロク』では音楽的な味わいみたいな部分をある意味捨て去って、とにかくにぎやかで派手な方向のサウンドを重視したため、情感に訴えかける要素が足りないことに対して個人的に後悔が残っていました。『バトルガレッガ』ではその反省を生かすべく、テクノ系の派手な雰囲気やノリを基本にしつつも、音楽的な味わいや豊かさといった要素に重点を置いて制作しました。デトロイトテクノの持つ豊かで自由な音楽性にとても憧れていた時期で、ハードコアテクノやデステクノ以上に大きく影響を受けたものです。

――『雷龍2』については、ロックの文脈を汲んだ当時のシューティング作の王道的サウンドですね。

並木　NMKが採用していたFM音源は、大手メーカーで主流だった8音のものではなく、3音しか鳴らないタイプでしたので、どうしても迫力不足を感じていました。ところが実際のゲームセンターでは、メーカーの大小の区別なく、同じ筐体に入れて並んで稼働するわけですから、豪華な発音数や表現に迫力負けせず、何とか太刀打ちしなくては…というわけで、キンキンしたFM音色にADPCMの荒っぽいギターやスラップベースにパワードラムといった、押し出しの強いサウンド構成でまとめる必要がありました。ただ、いかんせん事実上の処女作ということもあり、音響面をはじめとしてあらゆるスキルが圧倒的に足りていなかったので、今になって聴き返すと直したい部分があり過ぎて……困ってしまいます（笑）。ハードロック系という意味では、最近のシューティングゲームではあまり耳にしなくなってしまった曲調ということもあり、ぜひまたリベンジしてみたい気持ちです。

――今回のCD化に当たって音作りの「テーマ」は？

並木　「20世紀末にCD化されなかったゲーム音源を、21世紀頭に復活！」……これに尽きると思います。

――ご自身が録音からマスタリングまで手掛けられたと伺いましたが、そこまでこだわる理由は？

並木　それぞれのタイトルのリリースから15年は経過しているわけですから、現在のテクノロジを用いれば、20世紀末当時は成し得なかった方法も、選択肢としていろいろ生まれてくるわけです。「なぜ、今？」ではなく、ちゃんと今発売することそのものに意義を持たせられるような、そういうCDにできたらと思い、制作にかかわらせていただいております。

――全曲、2通りの方法で録音したとのことですが、どういう違いがあるのでしょう？

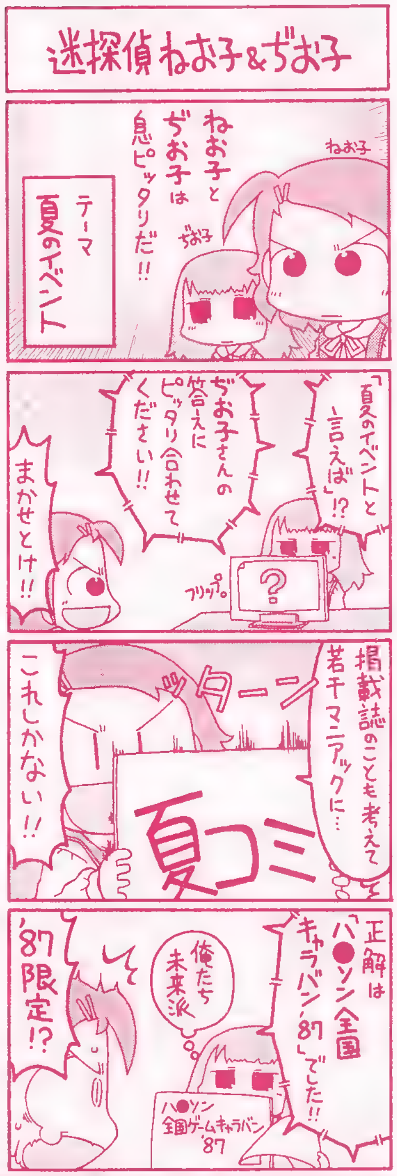
並木　『作戦名ラグナロク』の方では、簡単に言いますとデジタル録音とアナログ録音の2バージョンの収録を目指しております。音源チップがダイレクトに出力する混じり気無しの「そのまま」の音と、ゲーム基板上の回路群をくぐったゲームセンターで聴こえる音。リスナーの方に好きな方を選択していただくのも一興ではないかと思っています。『雷龍2』の方ではどうするか？……今のところ鋭意考え中です（笑）。

――VGMファンへメッセージをお願いします。

並木　ゲームのリリース当時からファンの方々よりCD化を希望する、熱いご声援をいただいております。誠にありがとうございます！　ずいぶんと歳月を経てしまいましたが、ようやく世にリリースされる運びとなりました事を、開発者の一員としてとても感慨深く思っています。楽曲トラックはもちろん、ブックレットに当時の開発メンバーからの思い出話や皆さんへのコメントなども掲載して、お届けできるように準備中ですので、どうぞご期待ください！　よろしくお願いいたします!!

ANA 2010-9 ARCADIA NEWS ANALYSE

プレゼントのお知らせ
このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。
プレゼント番号は3ページを参照してください。



第48回アミューズメントマシンショー開催!

http://www.am-show.jp/index.html

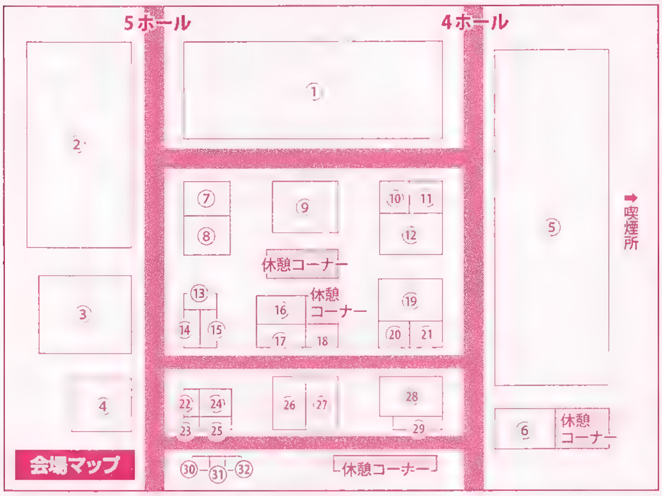
社団法人日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)と、全日本遊園施設協会(JAPEA)が主催するアミューズメント産業の総合展示会「アミューズメントマシンショー」が、今年も千葉の幕張メッセにて開催される。

本イベントでは、今後稼働予定の新作ゲームや、新作プライズ、アーケード関連商品などが展示される。基本的には業者向けのイベントだが、最終日の11日は一般客にも開放される。稼働前の注目作にいち早く触れることができる数少ない機会なので、ぜひ足を運んでよう。出展社によってはブースイベントを開催するところもあり、見て回るだけでも楽しめる。

イベント情報
開催日時:2010年9月9日(木) ～11日(土)
10:00～17:00　※一般公開日は11日
会場:幕張メッセ(海浜幕張駅から徒歩7分)
入場料金:当日券:1,000円/前売り券:700円
※保護者同伴の小学生以下、60歳以上の方は無料。前売り券はローソンチケット、チケットぴあなどで販売中。

一般日招待券を15組30名様にプレゼント PRESENT

※イベントの開催時期の都合により、本件のプレゼントのみ、ご応募は9月3日(必着)とさせていただきます。



●出展社一覧

アーケードゾーン	
1	(株)セガ
2	(株)バンダイナムコゲームス
3	(株)タイトー
4	(株)アールエス
7	(株)マインズ
8	(株)ユウアイ
9	加賀アミューズメント(株)
10	(株)プロ
11	(株) AQインタラクティブ
12	フリュー (株)
13	(株)ラッキー
14	富士電子工業(株)
15	(株)総商
16	(株)アムジー
17	(株) 東プロ
⑱	(株)エービーシー
景品ゾーン	
5	プライズフェア (株)エイコー/システムサービス(株)/(株)セガ/(株)タイトー/(株)バンプレスト/フリュー (株)
⑥	(株)エスケイジャパン
㉘	(株)ブレイク
29	(株)フクヤ
ファミリーゾーン	
⑲	(株)ホープ
⑳	(株)エーツーレジャー
21	(株)タカラトミー
関連ゾーン	
22	(株)トーケン
㉓	(株)ファースト・ロック
㉔	セイミツ工業(株)
25	(株)光新星
㉖	三和電子(株)
㉗	旭精工(株)
出版ゾーン	
㉚	(株)アミューズメント・ジャーナル
㉛	綜合ユニコム(株)
㉜	(株)アミューズメント産業出版

タイトーステーションのテーマソングが完成

http://www.taito.co.jp/

タイトーは、アミューズメント施設「タイトーステーション」のテーマソング「We Love Game タイトーステーション」を発表した。この曲は「タイトーステーションでゲームの楽しさを知ってもらう」ことを目的として作られ、同社の代表作『スペースインベーダー』、『アルカノイド』で使われた効果音が使われているのが特徴。8月4日から都内一部店舗にて放送が開始され、順次全国の系列店を「侵略」していく模様。



8月中旬現在、都内では「新宿東口店」、「新宿南口ゲームワールド店」、「BIGBOX 高田馬場店」、「渋谷店」、「池袋ロサ店」の5つのタイトーステーションにて放送中(写真は渋谷店)。

FIGURE ほびーちゃんねる限定 LineageⅡ ドワーフ Twinkle☆Stars ver.

http://hobby-channel.net/

エヌ・シー・ジャパンのオンラインRPG『リネージュⅡ』の「ドワーフ」がオーキッドシードの手によりフィギュア化。ホビージャパンは、上記2社と提携し、情報サイト「とれたて!ほびーちゃんねる」にて通常版とは別の限定版「Twinkle☆Stars ver.」を販売する。通常版は衣装かピンク系のカラーリングになっているが、この限定版は青系主体で、スカートの模様がハート形から星形に変更されているのが特徴。数量限定500体のみで、8月25日から9月30日までの期間限定抽選販売される。限定版の詳細情報は「ほびーちゃんねる」、通常版はオーキッドシードのサイト(http://www.orchidseed.co.jp/)を参照のこと。

商品概要(※限定版)　**1名様** PRESENT
- 商品名:ほびーちゃんねる限定 LineageⅡ ドワーフ Twinkle☆Stars ver.
- 原型製作:OSIRIS (ヘビーゲイジ)
- 価格:8,400円(税込)+送料・手数料
- スケール:NON　・全高:約21cm　・素材:PVC・ABS
- 仕様:塗装済み完成品　・発送時期:1月予定
- 申し込みフォーム:http://hobby-channel.net/dwarf stars/



写真は限定版。「ほびーちゃんねる」では、壁紙配信キャンペーンおよび、フィギュア専用背景ダウンロードサービスも開始される。

※こちらのプレゼントは製造時期の関係上、当選者様への発送が2011年1月以降となります。

熱い夏はまだまだ終わらない！
対戦格闘ゲーム総力特集！





闘劇魂

闘劇'10の店舗予選がほぼ終了し、決勝大会（詳細はP026に掲載）に向けてさらなる盛り上がりを見せている対戦格闘ゲーム。ここでは闘劇'10決勝大会の注目プレイヤーに加え、闘劇'10のタイトルを中心に最新情報をまとめてお届け！ プレイするもよし、観戦するもよし、もっともっと盛り上がっていきましょう！

INDEX

知っておけば10倍楽しめる！ 話題のプレイヤーを10タイトル一挙紹介!!

闘劇'10 FINAL 注目プレイヤーピックアップ

新たな闘劇覇者の座に輝くのははたしてだれなのか？ カテゴリーA&Bの10タイトルについて、注目のプレイヤーやチームを一挙紹介！

有名プレイヤーたちの共演を見よ！

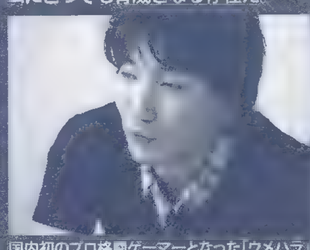
STREET FIGHTER IV

注目すべきはやはりこの人

本作の注目プレイヤーといえば、国内最高の知名度を誇り、世界に認められる"プロゲーマー"の「ウメハラ」（リュウ）。「やる気のあるプレイヤーとチームを組みたい」という彼が選んだチームメイトは、「ボンちゃん」（サガット）と「中足絶唱TKD」（エル・フォルテ）。どちらも『ストIV』で名を上げたプレイヤーで、日々、対戦と練習を重ねて本番に備えているようだ。

このウメハラ率いる【武田家】に負けず劣らずの実力を持ち、対抗馬として有力視されているのが「ネモ」（春麗）、「マゴ」（サガット）、「ときど」（豪鬼）による【HEROES】。本作の最強キャラであるサガットと、サガットキラーになりうる豪鬼を擁するチームとなっているため、キャラクターバランスが良く、苦手とするキャラクターが現れても、中堅、大将で対応できるのがこのチームの強みだ。

本大会のダークホースとして注目したいのは、近畿エリアで最初のブロック決勝をスピード通過した【CANTONA】チーム。一般的にキャラランク上では評価の低いキャラであるケンを高いレベルで使いこなし、理論値以上の勝率をたたき出す「WAO」（ケン）、スピーディな攻めとコンボ精度に定評のある「うりょ」（ヴァイパー）に加えて、関東の「ときど」と並んで高いセットプレーの精度を誇る「6」（豪鬼）が手を組んだこのチームは、爆発力抜群。どのチームにとっても脅威となる存在だ。



国内初のプロ格闘ゲーマーとなった「ウメハラ」のプレイには、多くの人の注目が集まりそうだ。

予想不可能？ 激戦必至の決勝大会！

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

今年も波乱続出か？

各予選によって決定された24チームのうち、半数以上の14チームが関東在住プレイヤーであり、前年度に続いて関東勢の優勝が有力視されている。中でも闘劇'09ベスト4の【敏感倶楽部】「福士」（ラース）、「天野」（ブルース）、「塚越」（ブライアン）と、闘劇'04覇者率いる【逆境ヒーローズ】「タケヤマ」（ボブ）、「茶柱」（リー）、「フォックスター」（スティーブ）、そして『鉄拳5』時代からの名門【No Respect】「ノビ」（ドラグノフ）、「ユウ」（フェン）、「ショウ」（デビルジン）の3チームは個々のプレイヤーの実力や実績、キャラ構成の点でずば抜けており、優勝候補に推す声が強い。

関東以外ではやはり【関西われわれクラス】「鰤丸」（ブライアン）、「ティッシュもん横飛び」（マードック）、「にっしん」（アリサ）を忘れるわけにはいかない。闘劇'09では当日予備予選から勝ち上がり、惜しくも決勝で涙をのんだだけに、その意気込みには並々ならぬものがあるのは間違い無い。

今大会のキーとなりそうな上記4チームのほかにも、【番長軍団】「じゃくらー」（ジャック6）、「miya」（ペク）、「不動」（ジュリア）や、【宝舟】「古水」（レイ）、「ぴぃちゃん」（ボブ）、「はりー」（リー）といった爆発力のあるチームが多く、大混戦が予想される。

また、情報が少なく不気味な存在となっている海外勢、とりわけ韓国に関しては大旋風を巻き起こす可能性が高く、要注目といえるだろう。



関東最強の呼び声が高い【敏感倶楽部】。写真左から「塚越」、「福士」、「天野」。

新作での決勝大会、果たしてどうなるのか!?

VirtuaFighter5 Final Showdown

万全の古豪か、期待の新星か!?

予選と決勝大会でバージョンが異なり、決勝参加時にキャラ変更可能な本作だが、長年親しんだキャラでの出場を決めている選手は多いはず。

さて、そんな強豪の中で最も注目度が高いのは？　個人的には"バーチャ神"「ちび太」（リオン）に最強アキラ「ホームステイアキラ」、ここ数年のVF業界最先端を走る「こえど」（ジャン）の【闘獣】を挙げたい。唯一、「こえど」がキャラを変更しそうだが、注目度・強さともに筆頭格だ。

次点は前回覇者「ジョセフ」（アキラ）、「ゴージャス」（アイリーン）、「祐天寺」（ラウ）のバランス型チームと、「ふ〜ど」（リオン）、「磁石」こと「ラージライス」（鷹嵐）、「虎龍」こと「ラウオブザイヤー」（ラウ）の人強チームか。どちらのチームにも、Sクラスとされるラウやアキラが含まれている。

注目は古豪だけではなく、最近名が売れ始めたorキャリアは長いが若い注目プレイヤーも多い。その代表が【母親からリモン】のカゲ使い「マサヲ」。『VF5R』末期に、数々の強豪から認められるまでに成長した若手プレイヤーだ。また、「やつき」（ジャッキー）、「千人斬り」（カゲ）、「りょ☆あい」（アイリーン）のヤングベテランチーム(!?)も超・高戦闘力を誇る。

地方勢では、新潟POPYの看板プレイヤー「すぐる」、全国大会覇者の「とまりおん」の両リオン使いが輝きを見せる。共に「不動」（鷹嵐）や「ムッキー晶」（アキラ）といった大ベテランが脇を固め、大会慣れもしている。

また、"ブラッド神"「イトシュン」、元"天帝"「板橋ザンギエフ」（シュン）といったSクラスが未通過で、この二人が組んで当日予選に出るかも、という恐ろしいウワサも!!

現在ではおおよそのキャラ情勢も見えてきている。土壇場で強キャラへの変更があるかもしれない!?

強キャラ使いvs.レアキャラ使い!

THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH

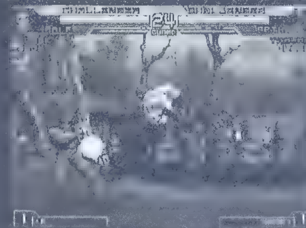
闘劇を沸かすプレイヤーたち

優勝候補筆頭は「M'」……といいたいところだが、最近の大会では実力を発揮していないことや、「初の闘劇出場で緊張してしまいそう」と自らいっている点が心配。とはいえ、K'、香澄、キングといった強キャラ全般を最高レベルで使いこなすので、普段通りの力を発揮できれば最高のパフォーマンスが見られるはずだ。

そして同じく強キャラ使いの「タツヤ」と「マヨラー」にも注目。共にネームレスの使い手で、さらに「タツヤ」はクーラが仕上がっていると評判が高い。上記三人のプレイヤーをチェックしておけば、強キャラの仕上がった動きが見られる。

職人プレイヤーと呼ばれる、レアキャラ使いの活躍も見どころだ。中でも台風の目になりそうなのが、雛子無双を見せる「OZ」。全国的に見ても高レベルな雛子使いは少なく、対策が練られないのが現状なので、それを生かして猛威を振るう可能性が高い。ほかに、ハイデルン神と呼ばれる「なおき」も面白い存在。個人的に「なおき」には、ハイデルン以上にフォクシーにも注目している。安定した立ち回りはぜひ見てもらいたい。

最後に、特にイチオシのプレイヤーとして、実力と大会での勝負強さのバランスが素晴らしい「キャップ」を紹介。連続技を狙いにいく独特な動きが特徴的で、特にクリスの扱いに長けており、使い手の多いK'などでも個性光る動きを見せてくれる。



ラルフ、ジョンの「ごしょ」や、セス、裏タクマの「バックマン」など、職人プレイヤーの活躍に期待！

個性がぶつかり合う決勝大会の行方は!?

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT

強キャラか？　職人か？

闘劇決勝大会で注目したいのは、やはり使用人口の多いバングとライチ。バングでは『ブレイブルー』からの有力プレイヤー「ドラ」こと「天下一の歌舞伎者」、『GGXX Λ CORE』の強豪プレイヤー「サトシ」らが、ほかのバング使いとは一線を画すスタイルで対戦を盛り上げている。

ライチでは、『メルブラ』シリーズの強豪プレイヤーで器用さとガードの固さが持ち味の「ふらん」、闘劇'09『タツノコ VS. CAPCOM』での活躍が記憶に新しい「ヘキサメチレン」などに注目が集まっている。共に本作からの本格参戦となるが、プレイヤー性能の高さは折り紙付きだ。

この2キャラが予選通過者の大半を占める中、「ソウジ」（アラクネ）、「客」（カルル）のチームや、「ごろ@愛生命」（ラムダ）、「ふも」（アラクネ）といった『ブレイブルー』からの職人プレイヤーたちも予選を早々に通過し、優勝候補として数えられている。

また、最後の店舗予選で決勝大会進出を決めたチームの一人、「SUB」（テイガー）にも注目。テイガーはキャラ性能が低く予選通過は絶望視されていたが、「SUB」は高精度の投げと打撃の二択攻撃、的確なギリギリガードという基礎をしっかりこなしつつ、勝負どころでは大胆な選択肢を見せる理想的な動きをやり込みによって体現し、その強さを見せつけてくれた。このほか、通過人数の少ないノエルやラグナなどを操る、職人系プレイヤーの活躍にも期待したい。

ヘキサメチレン



かすみ



「ヘキサメチレン」とタッグを組む「かすみ」（バング）は勝負強さに定評アリ。台風の目となるか？

東、西、東海に加えて第4勢力の台頭も!?

ARCANA HEART 3

地方の雄はキラ星のごとく

関西では毎年優勝候補に挙げられる「キャメイ」（あかね）に注目。実力とやり込みが安定しており、かなりの活躍が見られそうだ。東海では、闘劇'08覇者「へんぼく」（エルザ）と東海最強「バンババン」（はぁと）に注目。どちらも「ぺそ」（シャルラッハロート）、「あんどぅ〜」（キャサリン）と相方の実力は申し分無く、優勝候補といえるだろう。そのほか九州の「エムジマ」（キャサリン）は、各地域の強者に注意されている存在。これがダークホースになるか!?

キャメイ



バンババン



「キャメイ」「バンババン」は8月に開催された大規模5on5大会でも活躍。優勝候補だ。

関東は有力チームが多数

関東では去年の闘劇覇者「かすみLOVE」（あかね）＆「殿」（このは）が今年もチームを結成しており、間違い無く最注目。「たぬきち」（冴姫）も安定した強さを誇っているが、相方の「うぉーず」（リリカ）ともどもキャラパワーに不安あり。そのほか、ほかのゲームで実績を残している「塩澤」（ヴァイス）、優勝候補に挙げられることも多い「太郎」（エルサ）＆「ひまじん」（なずな）、最近頭角を現してきた「ぶらむ」（シャルラッハロート）など、注目プレイヤーはかなり多い。

かすみLOVE



太郎



「かすみLOVE」は今年も炎のやり込みを見せる。「太郎」はエルザ業界屈指の使い手だ。

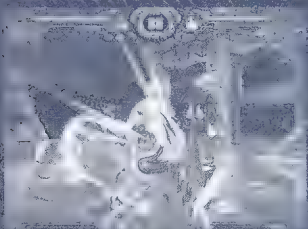
強豪プレイヤーたちによる極限の闘い

GUILTY GEAR XX Λ CORE

果てしないやり込みを見よ!

最注目チームはやはり、「小川」(エディ)、「少年」(テスタメント)、「RF」(ファウスト)による【金と銀】チーム。各キャラ最強の使い手と称えられるプレイヤーの強さはもちろん、キャラのバランスも盤石なこのチームは、文句無しの優勝候補だ。しかしながら、このチームも予選をスムーズに勝ち上がったわけではなく、ブロック決勝で負けてしまうこともあった。それほどまでに、最強と呼ばれるプレイヤーたちと周囲との差が縮まりつつあるのである。

ほかにも、「FAB」(ポチョムキン)、「イノウエ」(聖ソル)、「まさひろ」(テスタメント)という関東を代表する職人たちの【チーム赤天狗】や、優勝経験者3名が組んだ「ヲシゲ」(ミリア)、「N男」(ヴェノム)、「ワンチャンス野崎」(ロボカイ)による【GhastlyDream】チームなど、優勝も十分にあり得る強豪チームが出場を決めており、どのような結果が待ち受けているかを予想することも難しい。決勝大会の最後、壇上に立っているのは果たしてどのチームになるのだろうか。



関東のプレイヤーが口をそろえてイチオシする「ミツルギ」「サッパ」の活躍にも期待したい



エディ、テスタメントの2強キャラクターをどう倒すかが、勝ち残りのポイントになる。

今年も歴代優勝者が集い、激戦は必至!

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

本命以外にも多くの強豪がひしめく

全国イベント「段位戦」で再燃した本作。歴戦の強豪が出場を決め、例年よりさらに熱い闘いが約束された。

昨年優勝チームの【ピーチパワーボス】は同メンバーで出場。決勝で活躍した「ももち」はまことからユンへ、リーダーの「ボス」がユンからまことへとキャラ変更。「ボス」のまことは同チーム「力丸」(春麗)と並び、段位戦の最高段位を保持している。

注目度ナンバーワンのタレントチーム【巨人軍】「ヌキ」(春麗)、「こくじん」(ダッドリー)、「ハイタニ」(まこと)も見逃せない。東京・中部・関西の地区をまたいだ構成ながら結束は固い。

決勝へ一番乗りを決めた【KOファミリー】「ケンゾー」(ヤン)、「おちび」(ユン)、「ときど」(春麗)にも注目。「KO」こと「ケンゾー」は【ピーチパワーボス】を3タテで沈め、決勝への切符を手にしている。

そして最終予選で出場を決めた【井上JAPAN】「MOV」(春麗)、「にっと」(ユン)、「クロダ」(ケン)。メンバー変更や予選での遅刻による人数不足など、チーム内で不協和音も聞こえているが、やはり実力はトップクラス。

以上の3チームが優勝に最も近いだろう。だが、伏兵も多く存在する。

例えば、先に開かれたクーペレーションカップの決勝で活躍し、優勝を決めて見事代表権を取得した「メスター」(ユン)のチーム。チームメイトは、キャラ差をものともせず第一線で活躍する「ヒガ」(いぶき)と「ラオウ」(春麗)。ほかに、北海道地区代表の関西チーム【流氷】「U」(春麗)「雪男」(豪鬼)「八百一」(ケン)も注目度が高い。特に「梅園」こと闘劇'07覇者「U」の動きには期待できる。

また今大会は海外枠が多く、国内枠が限られた。予選未通過の強豪現役プレイヤーも多いので、熱戦必至の当日予備予選にも注目だ。

戦国最強? それはコイツのことだ!

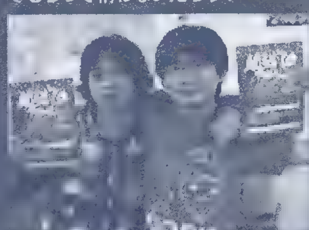
戦国BASARA X

キャラパワーに負けない男

現在、戦国最強候補に君臨するのが毛利元就使いの「ウェイ＝クピン」選手。GAME-NEWTON 大山店の予選を勝ち抜き、代表選手として闘劇'10FINALへ挑もうとしている。

“ともかく毛利元就が強い”といわれる本作ではあるが、そのあまりのキャラパワーに振り回されるプレイヤーが多いのも事実。そんな中でも、ほかの毛利元就使いとは一線を画すのが彼だ。高いコンボ精度や立ち回り面で見せるキャラ対策など、セオリー上のことは当然のごとくやってのける。さらに彼の強さを支えているのが、稼動当初から本作に触れ、対人経験を豊富に積んできた経験だろう。また、周りで見ている人はもちろん、プレイしている本人たちも混乱するといわれる毛利元就の同キャラ戦で勝ち星が多いことも、彼の強さを証明しているといえる。“闘劇優勝”への期待とプレッシャーに追い込まれた精神状態で、一瞬のミスから陸上コンボや宇宙へ飛ばされたりする戦場をどのように勝ち抜くのか、注目しておいて損はないはずだ。

彼に勝ち越している選手こそ居ないものの、何か起こるのか分からないのが大会の一発勝負であり、それがだいご味だろう。現に、彼が1回目の予選では通過できなかったという事実もある。とはいったものの、当分は「ウェイ＝クピンを止めた者が、この戦の勝者になる」、そう思ってもらって構わないだろう!



「ウェイ＝クピン」(左)と、1回目の予選で彼を倒した「チャージマン健」(右)。再戦は見られるか?

ガチの関東か、ポリシーの関西・中部か!?

SUPER STREET FIGHTER ⅡX

優勝候補がひしめき合う関東勢

まず、開幕戦の特別枠を制した【ドラゴン勢】。リーダー「タマ」(Xバイソン)は強心臓&勝負どころの嗅覚が鋭い。「ノグチ」(Xバルログ)は超やり込むガチ勢筆頭。「博士」(Xダルシム)は、ダルシムでは珍しいバクチに心中する攻めタイプ。実績は申し分無く死角が無い、優勝候補筆頭だろう。続いて【超無敵不死身】。関東最強の風格が漂う「志木」(Xバイソン)に、全一ガイル「むてガイル」(Xガイル)、だれもが知っている「ヌキ」(X春麗)と、高性能のスタープレイヤーがそろう。さらに、【生涯現役】「クラハシ」(Xリュウ)、「ユウベガ」(Xベガ)、「ジャイダル」(Xダルシム)も、存在感を出している。不気味な存在なのが、「東単騎」(Xホーク)、「K」(Sホーク)、「ヨシムラ」(Xダルシム)の【月の石】。キャラ的に不安があるが、観客を味方に付けるのは間違い無い。

関東に追随する関西・中部勢

私見だが、今回関東勢はガチ、関西・中部勢はポリシー重視の編成に見える。その最たる例が、闘劇2度優勝「オトチュン」(X春麗)を筆頭に、リュウ・ケン第一人者の「兄ケン」(Xケン)、「シューティングD」(Xリュウ)が脇を固める【長瀬UFO】。「つ〜じ〜」(Xバイソン)、「だんじりダルシム」(Xダルシム)に、紅一点「いんろー」(S春麗)を加えた【真ソルジャーチーム】も、キャラバランス的には申し分無い。続いて中部の【ベストパートナーズ】「フタチャン」(Xリュウ)、「イトー」(Xディージェイ)、「MAO」(Xバルログ)。本作では比較的若手とされる三人だが、勢いに乗れば優勝まで狙える。

最後は、前回覇者「ARG」(Xバルログ)率いる【X三世代】。「サ☆スーパースター」(Xバイソン)、「ゆうづる」(Xディージェイ)が、決勝大会までにどれだけ力を付けるかが課題だろう。

THE KING OF FIGHTERS XIII™

©SNK PLAYMORE

ピンポイント攻略で勝率アップ！

今号は、マニアックなシステム知識や特定のキャラクター対策を中心に掲載。細かいながらも、地味に勝率に直結する情報盛りだくさんだ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ XIII
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2010年7月14日（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X2

TEXT：がーくん（P100-103、104、105 上段）、極限堂（P103、105 下段）
※記事中のフレームデータは、すべて編集部調べによるものです。1フレームは1/60 秒です。

エンディングまでたどり着こう 打倒！ 血の螺旋に狂うアッシュ



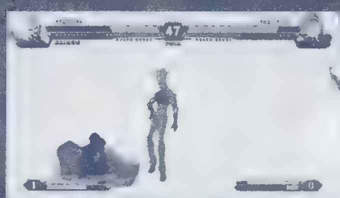
ボス出現条件

CPU戦の6戦目終了時点で、獲得スコアが2,500,000点を超えていると、中ボスの斎祀（サイキ）が登場、斎祀を倒すとラスボスの血の螺旋に狂うアッシュが出現する。

基本的な方針

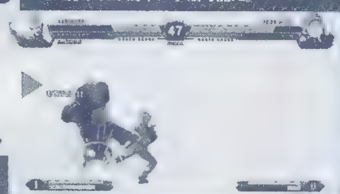
血の螺旋に狂うアッシュ（以下、黒アッシュ）はアッシュの技と似た技を使うがそのどれもが強力だ。超必殺技は複数あり、その中の一つのジェルミナール強化版をくらうと必殺技や超必殺技などが一定時間使用不能になってしまう。ほかにも、テルミドールは黒アッシュの前方に巨大な飛び道具が一定時間停滞する。停滞中は攻めにくいのでガードしながら消えるのを待とう。なお、黒アッシュのパワーゲージが1本たまったら高確率でEX技や超必殺技を使用してくる。ガードを固めて黒アッシュがゲージを放出するのを待とう。

まずは大ジャンプが届く位置まで近づいてから跳び込み、連続技などでダウンを奪おう。黒アッシュがヴァントーズを連発してくるなら一度ダッシュ前転で避けた後に跳び込むといい。ダウンを奪うと黒アッシュは受け身を取らないので、起き上がりにジャンプ攻撃を深めに重ね、その後すぐにしゃがみDを出すと黒アッシュは高確率でくらってくれるぞ。あとは、再びダウンを奪って起き上がりにジャンプ攻撃を重ねて同じ行動を繰り返そう。



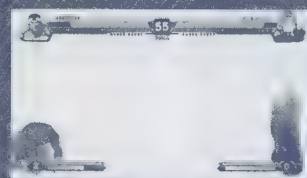
▲ほかにも、ダウンを奪ったら、起き上がりに少し遅めに攻撃を出せば

▼高確率でヒットする。起き上がりのタイミングさえ分かれば簡単に撃破可能だ。



特に有効なキャラ

ここでは左記の戦法以外で簡単に撃破できるキャラを紹介するぞ。一番有力なキャラは大門。遠距離から地雷震を連発すると高確率でヒットする。その際、黒アッシュのヴァントーズ連発には要注意。一度ヴァントーズを出されたら、黒アッシュがヴァントーズ連発を止めるまでガードに徹しよう。ほかにも、クーラで強レイ・スピン～レイ・スピン（スタンド）を起き上がりに重ね続ける戦法も有効。強レイ・スピンをガードされても、続くレイ・スピン（スタンド）の部分がヒットするぞ。タイミングも簡単なのでおすすめだ。



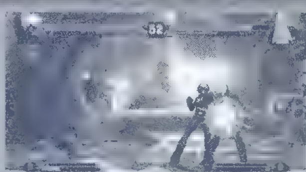
地雷震はしゃがみガードで防がれても問題ない。気にせずに連発していこう。

KOF XIII COLUMN 本作特有の入力のクセ

ここで紹介する特殊テクニックを使えば、連続技ミスを大きく減らせるぞ。

●→↓↘コマンド技の暴発防止法

→↓↘と↓↘→、←↙↓↘→といったコマンドは重複しやすく思わぬ暴発を経験した方も多いだろう。特に、ダッシュから↓↘→を出そうとすると、→↓↘コマンドの技が暴発しがちだ。このとき、↓↘→↗や←↙↓↘→↗というように↗方向までレバーを回せば→↓↘の技が暴発することを防げるぞ。ほかにも、アンディの→＋A（C）斬影拳も→＋A～↘→↗＋AorCで→↓↘コマンドの昇龍弾を防ぐことが可能だ。





ダッシュ通常攻撃（C）、↓↘→コマンドの技を出すときも↓↘→↗で入力しよう。

●必殺技を最速で出す

必殺技はコマンド入力完成後、入力したボタンを押しっぱなしにすると必殺技のコマンド入力完成時間を一定時間延長できる。これを利用すれば、動作の硬直から最速で必殺技を出せるので、確定反撃や連続技のつなぎで役立つぞ。また、ダッシュやバックステップ、大ジャンプ、前転、後転、吹っ飛ばし攻撃も最後に入力したレバーやボタンを入れ続けることで、コマンド完成時間の延長が可能だ。





最速で必殺技を出したいときは、ボタン押しっぱなし入力を活用しよう。

対戦に役立つこと間違いなし!

投げにまつわるエトセトラ

ここでは攻撃・防御両面で重宝する投げに関するシステムを深く掘り下げて解説するぞ。だれも知らないあんな情報こんな情報が満載だ!

投げ無敵の時間について

本作では、起き上がりや攻撃ガード直後は投げ無敵時間が存在する。そのため、投げでガードを崩すときはこれらの投げ無敵時間が過ぎた後に投げるよう意識して行動したい。

主な行動後の投げ無敵時間については右下の表を、ガード後の投げ無敵時間については右表を参照しよう。ガード硬直が切れた後もガードを取り続けると、投げ無敵時間が延長されている。そのため、右表ではガード直後に動いても保障されている投げ無敵を「最小」、ガードし続けて延長できる最大投げ無敵を「最大」で分けている。

弱攻撃の項目のグループAはジャンプ弱攻撃をガードさせた後の投げ無敵時間だ。ただし、マチュア、ライデン、リョウ、ユリ、マキシマは地上弱攻撃も同様の扱いになる。グループBは上記キャラ以外の地上弱攻撃後の投げ無敵時間となる。なお、立ちガード、しゃがみガードの切り替えで若干だが投げ無敵時間を延長可能だ。

状態	投げ無敵時間
ダウンからの起き上かり	11
空中やられからの復帰	6
受け身	0

各投げ無敵時間は、各状態の硬直が解けて、行動可能になった直後からの長さを記載。

キャラ名	弱攻撃※ グループA 最小	弱攻撃※ グループA 最大	弱攻撃※ グループB 最小	弱攻撃※ グループB 最大	強攻撃 最小	強攻撃 最大
アッシュ	5	12	9	12	7	12
エリザベート	5	8	9	9	7	8
デュオロン	9	9	9	9	9	9
シェン	5	11	9	11	7	11
京	5	16	9	16	7	16
紅丸	5	12	9	12	7	12
大門	5	12	9	12	7	12
庵	5	15	9	15	7	15
マチュア	5	8	9	9	7	8
バイス	5	7	9	9	7	7
テリー	5	12	9	12	7	12
アンディ	5	12	9	12	7	12
ジョー	5	12	9	12	7	12
キム	5	10	9	10	7	10
ホア	5	13	9	13	7	13
ライデン	5	10	9	10	7	10
アテナ	5	16	9	16	7	16
ケンスウ	5	13	9	13	7	13
チン	5	13	9	13	7	13
リョウ	5	10	9	10	7	10
ロバート	5	9	9	9	7	9
タクマ	5	11	9	11	7	11
ラルフ	5	9	9	9	7	9
クラーク	5	9	9	9	7	9
レオナ	5	13	9	13	7	13
舞	5	12	9	12	7	12
ユリ	5	5	9	9	7	7
キング	5	9	9	9	7	9
K'	5	12	9	12	7	12
クーラ	5	9	9	9	7	9
マキシマ	5	9	9	[illegible]	7	9

[illegible]の数字の単位はフレーム。[illegible]

投げを絡めた攻防を知る

投げ抜けと同時投げを知る

本作の投げ抜けは投げが成立した後の9フレームの間、入力を受け付けている。ただし、投げが成立した瞬間は受け付けてないので投げ抜けはボタン連打が確実だ。なお、同時に投げを入力すると投げが成立せず、通常技が暴発する（以下、この現象を「同時投げ」と呼ぶ）。

通常投げの発生は1フレームで、微有利な状況での反撃に使えるが、緊急回避以外の硬直中を投げても相手は投げ抜け可能だ。投げ抜けされてもいいから密着状況を回避したいときは通常投げ反撃が安定に見えるが、実はここに罠が存在する。反撃側は通常投げ反撃に成功しても投げ抜けされるが、失敗して同時投げが起こると、相手の近距離CorDの発生の早さによってはダメージをくらう可能性があるのだ。具体的には京の琴月 陽ガード後などが好例。琴月 陽ガード後は微有利なので通常投げで反撃したくなるが、京側はガード方向に入れつつCを連打するだけで安定して投げ抜けができる。さらに、投げに使う近距離技が発生4フレーム以上だと、同時投げの通常技暴発が起こった場合、3フレーム発生の京の近距離Cに負けてしまうのだ。

こういったガード後の微有利な状況では有利状況を活かした投げと打撃の二択を仕掛けよう。相手は投げ無敵時間が無いので、投げ抜けかジャンプでしか投げを避けることができない。発生1フレームでないコマンド投げでも、相手はジャンプか無敵技でしか回避できないので果敢に狙うといい。特にEX版のコマンド投げは無敵が付くため、投げ抜け狙いの通常技もつぶす選択肢になるぞ。打撃には一番発生の早い技を使うのが理想。近距離Cなどを使う場合は、ニュートラルで出す必要があるが、←+C→ニュートラルと素早く入力すると、ガードしながら入力でき、投げの暴発も防げるぞ（詳しくは右下コラム参照）。読み合いに付き合いたくない場合は、ガードし続けるのもあり。ガード後の投げ無敵時間が長いので、相手は投げで崩しにくいぞ。



琴月 陽ガード後に通常投げで反撃したのに、近距離Cをくらう現象を体験した人は多いはず。

ダウン後のリバーサル通常投げ

通常ダウン後の起き上がりは5フレームの間、通常投げを出すことできない。しかし、受け身の後はこの制限が無い点に注目したい。受け身からリバーサル通常投げを出せば、下段攻撃を重ねられても相手が密着状態なら投げられるため強力な防御手段となるのだ。このとき、同時押し受付時間（詳しくは下記コラム参照）を利用し、←+C→↙と素早く入力すると、通常投げを狙いつつしゃがみガードの保険を掛けられるぞ。なお、受け身はニュートラル状態なら無敵時間が3フレーム延長されるが、受け身動作後は投げ無敵が皆無な点も覚えておきたい。



受け身を取ったところに相手が密着して攻めてくるならリバーサル通常投げを狙う。



庵の近距離Cなど上に強い技を使えば、相手のジャンプもつぶせるので強力だ。

KOF XIII COLUMN 同時押し受付時間

本作では、ボタンを押してから4フレームの間、ボタン同時押しの受付時間が設けられている。この4フレーム間はガードや移動、立ちしゃがみの切り替えができ、5フレーム目からボタンを押した行動が開始される。この受付時間は硬直中など関係無く存在し、硬直の後に技を出そうとすると無防備な時間が発生するというわけではない点に注意しよう。ちなみに、（空中）吹っ飛ばし攻撃や前転などのボタン同時押し行動や必殺技はコマンド成立後すぐに発生する，通常投げは近距離でCorDを押した後に4フレーム目でレバーを←↖→↗のいずれかに入力するとコマンドが成立する。なお、基板側の設定によってはこの受付時間が2フレームの場合もある。

ポイントを覚えて強くなる!

全キャラクター反撃ポイントリスト

このページでは、全キャラの反撃に適した技と、主な反撃ポイントを表にまとめている。反撃の[illegible]を調べるのに役立てよう

表の( )内の数値はフレームを表す。フレームはゲーム内の時間の単位で、1フレームは1/60秒となる。

反撃に適した技は発生か早いものから順に並べている。発生が遅いものに関してはリーチに優れた技なので、ガード後に間合いか離れる技への反撃に使おう。通常技はギリギリ反撃か間に合う技への反撃には目押しが必要になる。なお、必殺技ならP100で紹介しているボタン押しっぱなし入力を使うとガードから最速で必殺技を出せるので簡単に反撃可能だ。

反撃ポイントでは技をガードしたときの相手の硬直時間を記している。例えは、( )内が－4ならば、攻撃をガードした方が4フレーム先に動けることを表すぞ。これを参考に前述の反撃に適した技表から発生速度が間に合う技を選んで反撃に使おう。なお、間合いが離れる技のガード後や、攻撃の後半部分をガードした後などは、必ずしも数値通りにはいかない点に注意しよう。

●反撃に適した技

キャラ名	技名(発生フレーム)
アッシュ	[illegible](3)、EXフリュヴィオーズ[illegible]、[illegible]、しゃかみA(4)、しゃかみB(4)、近距離C(4)、←+D(4)、フリュヴィオーズ(5)
エリザベート	立ちB(4)、しゃがみB(4)、近距離C(5)、EXミストラル(5)、クラン・ラノワール(6〜8)※1
デュオロン	秘伝・幻夢呪怨死魂葬(1)、立ちA(4)、しゃがみA(4)、近距離C(5)、EX捨己従竜(5)、秘伝・幻夢爆吐死魂(5)、EX幻無拳(6)※2、捨己従竜(7)、EX幻無脚(7)※2
シェン	通常orEX弾拳(1)、爆食(3)、立ちA(4)、しゃかみC(4)、EX絶・激拳(8)、絶・激拳(11)
京	EX大蛇薙[illegible](3)、近距離C(3)、しゃがみB(4)、弱orEX鬼焼き(4)、EX琴月 陽(4)、天叢雲(7)、EX大蛇薙(9)、EX轢鉄(10)
紅丸	通常orEX紅丸コレダー(1)、EX居合い蹴り(3)、しゃかみB(4)、弱orEXスーパー稲妻キック、近距離C(5)、近距離D(5)、強居合い蹴り(5)、EX雷光拳(5)
大門	通常orEX天地返し(1)、通常orEX地獄極楽落とし(1)、近距離A(4)、立ちB(4)、しゃかみB(4)、近距離C(5)、↘+C(5)
庵	近距離C(3)、立ちA(4)、しゃかみB(4)、弱orEX鵺討ち(4)、EX八稚女(4)、EX琴椿(5)、八稚女(6)
マチュア	近距離C(3)、立ちA(4)、しゃがみA(4)、近距離B(4)、EXノクターナルライツ(6)、ノクターナル ライツ(7)、EXデスロウ(9)
バイス	通常orEXコアフェスト(1)、通常orEXネガティブゲイン(1)、立ちA(4)、しゃかみA(5)、近距離D(5)、弱メイヘム(8)、EXディーサイド(12)
テリー	しゃかみB(4)、近距離C(4)、↘+C(4)、EXライジングタックル(4)、弱ライジングタックル(5)、EXパワーゲイザー(11)、通常orEXバスターウルフ(11)
アンディ	近距離C(3)、しゃかみA(4)、しゃかみB(4)、弱orEX昇龍弾(5)、しゃかみD(6)、超・神・速・斬影拳(6)、絶・飛翔拳(10)
ジョー	しゃかみA(4)、EX爆裂拳(4)、爆裂ハリケーンタイガーカカト(4)、立ちC(5)、しゃかみC(5)、爆裂拳(5)、EXタイガーキック(9)
キム	近距離D(3)、EX飛燕斬(3)、しゃかみA(4)、しゃかみB(4)、弱飛燕斬(4)、零式鳳凰脚(5)、立ちB(6)、EX流星落(6)、EX半月斬(11)
ホア	しゃかみA(4)、しゃかみB(4)、EXドラゴンダンス(4)、近距離C(5)、EX爆裂拳(6)、ドラゴンダンス(7)
ライデン	通常orEXヘッドクラッシュ(1)、通常orEXスーパーライデンドロップ(1)立ちA(4)、しゃがみB(5)、近距離C(5)、スーパードロップキック4段階目(11)、スーパードロップキック3段階目(14)、クレイジートレイン(11)
アテナ	EXサイキックスルー(3)、EXシャイニングクリスタルビット(3)、立ちA(4)、しゃかみA(4)、しゃかみB(4)、弱サイコソード(4)、近距離C(5)、近距離D(5)、EXサイコソード(6)、サイコメトレー(13)※7
ケンスウ	立ちA(4)、しゃかみB(4)、近距離C(5)、EX龍顎砕(8)、EX龍爪打(8)、龍爪打(10)
チン	立ちA(4)、立ちB(4)、近距離C(4)、遠距離C(6)、EX轟空飛天砲(6)、EX月牙跳撃(7)、弱月牙跳撃(8)
リョウ	しゃかみC(3)、しゃかみA(4)、しゃかみB(4)、弱orEX虎砲(4)、立ちD(5)、弱飛燕疾風脚(5)、EX龍虎乱舞(10)、EX飛燕疾風脚(11)、真・天地覇煌拳(12)
ロバート	飛燕疾風龍神脚(2)※4、しゃかみA(4)、しゃかみB(4)、弱orEX龍牙(4)、EX龍連・幻影脚(4)、近距離C(5)、しゃかみC(5)、EX龍虎乱舞(8)
タクマ	しゃかみA(3)、しゃかみB(4)、近距離C(4)、毘瑠斗王覇(5)、弱龍虎乱舞(6)、弱飛燕疾風脚(9)、EX飛燕疾風脚(12)
ラルフ	しゃかみA(4)、しゃかみB(4)、近距離C(4)、EXバルカンパンチ(5)、弱or強ガトリングアタック(7)、EXギャラクティカファントム(9)、馬乗りバルカンパンチ(9)
クラーク	通常orEXスーパーアルゼンチンバックブリーカー(1)、通常orEXウルトラアルゼンチンバックブリーカー(1)、しゃかみA(4)、しゃかみB(4)、近距離C(4)、弱orEXガトリングアタック(8)
レオナ	しゃがみB(4)、しゃがみC(4)、EXムーンスラッシャー(6)※5、Vスラッシャー(5+4)※6、EXVスラッシャー(5+5)※6、レオナブレード(10)
舞	近距離A(3)、しゃかみB(4)、近距離C(4)、しゃかみC(4)、EX龍炎舞(7)、EX超必殺忍蜂(7)
ユリ	しゃかみC(3)、しゃかみA(4)、しゃがみB(4)、近距離C(4)、覇王雷煌拳(4)、弱空牙(5)、EX飛燕鳳凰脚(7)、EX百烈びんた(8)
キング	ベノムショット(1)、EXサプライズローズ(3)、立ちB(4)、遠距離C(4)、サプライズローズ(4)、しゃかみC(5)、EXトラップショット(5)、ダブルストライク(8)、強orEXトルネードキック'95(10)
K'	しゃがみA(4)、しゃがみB(4)、弱orEXクロウバイツ(4)、近距離C(5)、弱orEXアイントリガー(8)
クーラ	EXクロウバイツ(3)、立ちB(4)、しゃかみB(4)、近距離C(4)、強クロウバイツ(4)、ネオ・フリーズエクスキューション(6)、EXレイ・スピン(12)
マキシマ	弱マキシマプレス(1)、EXダブルベイパーキャノン(3)、しゃかみA(5)、近距離C(6)、EXマキシマプレス(9)、ダブルベイパーキャノン(12)

※1……[illegible]との距離で変化。※2……特殊技扱い。※3……[illegible]の発射時。※4……地上の相手に当たるのは3フレーム目以降(大門、マキシマのみ2F目でヒットする)。※[illegible]……前方攻撃部分の発生フレーム。※6……+の前の5は空中判定に移行するまでのフレーム。

●反撃しておきたい技

キャラ名	技名(ガード時不利フレーム)
アッシュ	[illegible](−8)、←+B(−3)、弱/強/EXジェルミナール カプリス(−15/−25/−3)
エリザベート	→+B(−9)、弱/強/EXクー・ド・ヴァン(−4/−8/−10)
デュオロン	通常/EX捨己従竜1段目(−8/−4)、通常/EX捨己従竜2段目(−11/−1)、捨己従竜3段目〜弱/強/EX飛毛脚(−13/−23/−7)
シェン	弱/強/EX激拳(−3/−6/−8)、激拳1/2段階目(−1/−3)、通常/EX陥龍撃(−17/−6)、弱/強転連拳(−7/−2)
京	↘+D(−11)、弱/強七拾五式/改(−10/−3)、琴月 陽(−2)、天叢雲(−34)
紅丸	弱/強/EX雷靭拳(−3/−7/−3)、通常/EX居合い蹴り(−15/−7)
大門	EX地雷震(−18)※1、切り株返し(−14)
庵	→+A(−5:近)、弱/強/EX葵花(−10/−2/−1)、明烏(−4)
マチュア	近距離C(−11)、弱メタルマサカー(−8)、EXデスヘアー(−2)、デスロウ1〜3段目(−9/−12/−16)※2、EXデスロウ1〜5段目(−10/−14/−10/−14/−10)
バイス	通常/EXディーサイド(−5/−12)、弱/強/EXメイヘム(−14/−15/−9)
テリー	弱バーンナックル(−10)、弱/強/EXクラックシュート(−2/−1〜+2/−3)※3
アンディ	弱/強/EX斬影拳(−10/−12/−3)、弱/強空破弾(−4/−5)、空破弾ブレーキング(−4)
ジョー	→+B(−14)、↘+B(−13)、弱/強/EXスラッシュキック(−7/−29/−1)、弱/強黄金のカカト(−5/−1)
キム	立ちB(−6)、弱/強半月斬(−2/−9)、弱/強/EX空中半月斬(−5/−5/−2:最低空時、弱版は立ちガード時のものでしゃかみガード時は−1)鳳凰飛天脚(−11)
ホア	弱or強ドラゴンキック(−41/−12)※3、弱ドラゴンテイル(−2)※4
ライデン	弱/EX毒霧(−7/−2)、弱/強/EXジャイアントボム(−6/−16/−10)、スーパードロップキック1段階目/2段階目/3段階目/4段階目(−11/−5/−5/−3)
アテナ	弱/強/EXフェニックスアロー(−3〜−5/−25/−2)※5、通常/EXシャイニングクリスタルビット(−30/−32)※6
ケンスウ	通常/EX龍爪打(−9/−2)、鱗微掌(−8)、通常/EX疾空斬龍脚(−30/−16)、龍撲鼓1〜4段階目(−13/−2/−26/−98)、弱/強龍爪撃(−4/−5)※7
チン	↘+D(−9)、通常/EX月牙跳撃(−15/−1)、通常/EX二起脚(−2/−4:通常2段目は−13)、月牙双手(−4)、弱/強/EX回転的空突拳(−7/−11/−1)
リョウ	立ちD(−9)、→+A(−7)、強虎煌拳(−10)、弱/強/EX飛燕疾風脚(−20/−20/−15)
ロバート	→+A(−10)※8、→+B(−4)、弱/強龍撃拳(−3/−6)、弱/強/EX飛燕疾風脚(−26/−43/−10)、飛燕疾風龍神脚(−6)※9
タクマ	→+B(−7)、弱/強虎煌拳(−9、−8)、弱/強/EX極限虎煌(−8/−10/−13)、弱/強/EX飛燕疾風脚(−7/−9/−2)
ラルフ	弱/強/EXガトリングアタック(−10/−16/−17)、弱/EXバーニングハンマー(−10/−4)、バルカンパンチ連打1〜3段階(−9/−11/−14)※10、弱/強爆弾ラルフパンチ(−4/−4)
クラーク	→+A(−6)、バルカンパンチ(−3)、弱/強/EXガトリングアタック(−10/−18/−10)
レオナ	→+B(−7)※11、弱/強/EXムーンスラッシャー(−21/−30/−21)※12、弱グラントセイバー(−7)、強Xキャリバー(−5)※13
舞	弱/強龍炎舞(−1/−7)、弱/強/EX必殺忍蜂(−22/−23/−2)※14、ムササビの舞(−1)※7
ユリ	弱/EX虎煌拳(−7/−5)、弱/強砕破(−10/−2)、EX百烈びんた(−12)
キング	↘+D(−5)、弱/強ベノムストライク(−4/−9)、弱/強/EXトルネードキック(−6/−9/−15)※15、通常orEXトラップショット(−17/−24)
K'	セカンドシュート(−3)、セカンドシェル(−2)※16、通常/EXナロウスパイク(−5/−2)
クーラ	近距離C(−10)、→+A(−7)※17、弱/強レイ・スピン(−7/−3)※18、通常/EXレイ・スピン(シット)(−14/−10)、通常/EXレイ・スピン(スタント)(−1/−1)
マキシマ	↘+C(−10)、弱/EXベイパーキャノン(−5/−16)、EXマキシマプレス(−30)、[illegible]EX[illegible]キャノン(−11/[illegible])

※1……中段部分ガード時、地震部分はガード硬直が無し－33。※2……3段目持続ガード時は－12。※3……[illegible]リンク飲み版も同じ。※5……[illegible]ジャンプ最低空時。※8……しゃが[illegible]時。※9……後転で避けたときのもの。※10……しゃがみガード時は相手の座高で硬直差が変化。※11……キャンセル版は－4。※12……弱orEX版はしゃがみガード時のもの。※13……→+Bキャンセル時のもの。※14……[illegible]版は立ちガード時のもの。※15……弱版は立ちガード時のもの、しゃがみガード時は－15。※16……空振り時－17。※17……キャンセル版。※18……強版は立ちガード時のもの。

要注意キャラクタークラッシュ講座

対策講座 K'

最強キャラとの呼び声が高いK'。使用率が非常に高いため対戦する機会が多くなるので、しっかり対策を立てて挑みたい。

画面中央での立ち回り

まずはK'が中距離からジャンプDで跳び込んでくる行動の対処方法を覚えよう。K'のジャンプDは出始めの足を振り下ろし始めた部分が横方向に強く、振り下ろした後は下方向に強くなっている。K'に空中戦で負けてしまう場合の多くは、出始めの横方向に強い部分で蹴られてしまうためであり、この状況はお互いに前方ジャンプしたときに起こりやすい。

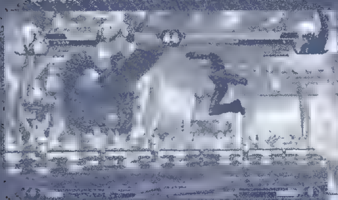
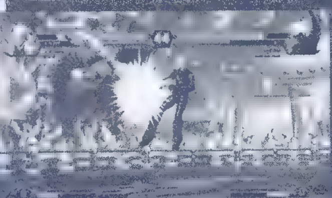
ジャンプDの後半部分を横方向から攻撃すれば一方的につぶしやすいので、垂直ジャンプ攻撃を置いてジャンプDの後半部分を横方向から攻撃しよう。これによりK'が中距離からのジャンプDをためらうようになったら、そのスキにジャンプ攻撃を仕掛けて攻め込んでいく。

[illegible]ドシュートの砲台モードになっているときは、とりあえず中ジャンプ攻撃が届く距離まで近づく。アイントリガーは上方向には弱いので、中ジャンプ攻撃でつぶして連続技を狙っていくのが簡単でリターンも大きい。

ただしセカンドシェルを出されているとジャンプが落とされてしまうので、ときには様子見も交ぜて、セカンドシェルを空振りしたスキに跳び込むことも狙っていきたい。

飛び道具を持っているキャラの場合はセカンドシェル対策として、アイントリガーを見たら飛び道具を撃つのが有効だ。セカンドシェルは見た目に反して飛び道具を消す効果が無いので、こちらの弾をヒットさせることができる。セカンドシュートの場合も相殺になるので安心だ。

▼ジャンプDの後半部分を横方向から攻撃するのだ。K'に跳び込みづらい印象を与えよう

▲K'はジャンプが素早いので上昇と同時にDボタンを押してくる。これをつぶすには……

画面端の連係から脱出する

画面端でK'はしゃがみB×2→弱アイントリガーでヒット確認をしてくることが多い。弱アイントリガーをガード後は五分の状態となり、この後にK'側の①**再度アイントリガー**、②**小ジャンプD**の二つの選択肢が強力な攻め手になっている。

①はキングやクーラの立ちBのような、発生が早くリーチの長い攻撃を出してつぶすのが有効だ。②はジャンプ防止効果のある立ちAで防げる。

またほかに、この①と②の両方に有効な行動がある。それは前方小ジャンプ攻撃だ。アイントリガーのガード後にすぐ小ジャンプ攻撃を仕掛けると、次のアイントリガーを避けてジャンプ攻撃を当てることができる。アイントリガー後は五分なので、発生の早いジャンプ弱攻撃を出すと、K'がジャンプDを仕掛けてきても打ち勝てる。ただ、K'側がしゃがみBが完全に最速でを出した場合、K'以外のキャラはジャンプが間に合わず、しゃがみBが地上ヒットになる。相手との距離は要確認だ。また、ジャンプが遅いと派生のセカンドシェルをくらうので注意。

なお、セカンドシェルガード後はK'がやや不利なので、この場合も小ジャンプ攻撃で問題無い。ただしEXアイントリガーと派生のEXセカンドシェルをガードした後はK'側が有利になので注意しよう。画面端ではK'の連係が強力なだけでなく、素早いジャンプ攻撃を立ちガードするのも困難。パワーゲージを惜しまずGC吹っ飛ばし攻撃も使おう。

また、画面端であってもアイントリガー〜セカンドシェルは、少し距離が遠いとしゃがみ状態にセカンドシェルが空振りすることがあり、そのときは反撃できる。反撃しようと立ち上がるとセカンドシェルに当たるので、姿勢の低さを維持できるしゃがみDなどで反撃をしよう。

その他、しゃがみB（単発）Ⓒアイントリガーの連係の、しゃがみBにGC前転をかけるのもいい。GC前転後に発生の早い技を出せば、アイントリガーの硬直中に反撃できる。読みが必要になるが、覚えておいて損は無いだろう。



アイントリガーガード後は完全な五分。素早く動き出して発生の早い攻撃を出そう。

効果的な起き攻めを仕掛ける

K'が起き上がりに出してくる技は、クロウバイツかEXブラックアウトになるため、これらの技の対策は必須。

まずはクロウバイツを空振りさせつつ起き攻めする方法を紹介しよう。画面端でダウンを奪ったら起き上がるタイミングに合わせて、K'の頭上を狙ってめくり性能のある前方ジャンプ攻撃を仕掛ける。するとクロウバイツを出されても空振りするので、安全に起き攻めが仕掛けられるのだ。

K'が画面端を背負ったときでも、同じように頭上を狙ったジャンプ攻撃を連続で仕掛けると、クロウバイツを出されても空振りさせられるので覚えておこう。なお、これはK'戦に限らず、前進しながら上昇する無敵対空技を持っているキャラ全般に通用するテクニックなので、覚えておこう（ただし、真上に跳ぶタイプの技や、後ろ方向にも攻撃判定のある技には落とされてしまうので注意）。

EXブラックアウトは出始めに下半身無敵が無いので、しゃがみBでつぶせるほか、下方向に強いジャンプ攻撃でもつぶせるぞ。

▼クロウバイツを出されても空振りするので、安全で簡単な起き攻めができるぞ。




▲起き上がりに重ねるジャンプ攻撃は[illegible]の高さでヒットするように出す。

その他の押さえておきたいポイント

これまでに挙げたもの以外でもK'戦で気をつけたいポイントがいくつかある。以下、簡単にまとめてみた。

●画面端で小ジャンプ攻撃を連続で仕掛けられた場合の対策

立ちAなどのジャンプに当たる技で暴れることが必要になる。K'のしゃがみBをくらう危険を考えるとリスクとリターンが釣り合わないが、GC吹っ飛ばし攻撃が使えないときは読み勝って攻めを止めるしか無い。

●通常投げ後のめくり小ジャンプ攻撃への対策

前転で避けるのがおすすめだ。ガードするとK'の攻めが続いてしまうが、前転なら動作のスキに反撃をくらう心配もほとんど無く、仕切り直しになりやすい。ただしK'が通常投げ後に垂直小ジャンプ攻撃を仕掛けてきた場合は、前転しても距離が離れないため反撃を受ける。ジャンプ方向を見分けるのは難しいので、めくり攻撃が読めたときのみ前転しよう。

●GC緊急回避をつぶそう

K'のGC緊急回避は、ほかのキャラとは違い、終わり際にわずかにスキがあり、無防備になっているので、こちらが動ける状態ならば終わり際に攻撃を当てていこう。

性能が悪いゆえにK'側があまり使用しないため、狙う機会は多くないと思うが、GC緊急回避は暴発することもあるので、反撃ができることは頭に入れておきたい。



ナロウスパイクは深くめり込まないとスキが無い。手を出したくなるが、クロウバイツを警戒したい。

要注意キャラクタークラッシュ講座
対策講座 マチュア

マチュアの強さを支える高性能突進無敵技のEXデスペアー。この技の性能を熟知し対策することが、マチュア撃破への第一歩だ!

EXデスペアーを好き放題使わせるな!

EXデスペアーはリーチの長い無敵突進技。ガード時はマチュア側が2フレーム不利だが、しゃがみガード時は1フレーム有利、先端ガード時も五分～有利だ。最速部分が地上ヒットすると追撃のダメージは低いが、しゃがみヒットや先端ヒット、高空ヒット時などは大ダメージ追撃が入る。これらを考慮して、「不用意にジャンプをしない」「しゃがみ状態でくらわない」などを心がけよう。密着時ならしゃがんでいると上を跳び越えて当たらないため、密着時はしゃがみ攻撃を使うのがセオリー。ほかにも、安全かつ反撃できる起き攻めを右表にまとめたので覚えよう。



▲密着時はしゃがみ状態で空振りさせよう。

キャラ名	EXデスペアーガード後に反撃できる技一覧
アッシュ	ブリュティトール
デュオロン	[illegible]
シェン	通常orEX弾拳
京	EX[illegible]
紅丸	通常orEX紅丸コレダー
大門	通常orEX天地返し※1、通常orEX地獄極楽落とし※1
バイス	通常orEXゴアフェスト、通常orEXネガティブゲイン
ライデン	通常orEXヘッドクラッシュ※、通常orEXスーパーライデンドロップ※1
クラーク	通常orEXスーパーアルゼンチンバックブリーカー、通常orEXウルトラアルゼンチンバックブリーカー
キング	[illegible]
マキシマ	[illegible]※1

※1 しゃがみガード時でも反撃可能。

●右の表の解説

「タイプ」の項目は反撃方法の分類を示す。**タイプA**は弱攻撃中に←↓↙＋ボタンといったように入力しておき、EXデスペアーで跳び越されたときに逆側に→↓↘コマンドの必殺技が空キャンセルで出るタイプの反撃法。**タイプB**は、ヒットストップを利用した反撃法。2回目のしゃがみ攻撃はギリギリ連続ヒットするぐらいの遅めのタイミングで入力すると、EXデスペアー空振り時にしゃがみ強攻撃が出て反撃となる。**タイプC**は、しゃがみ攻撃×2で空振りさせ、リーチの長い攻撃で反撃する。**タイプD**は、EXデスペアー空振り時は反撃が出るが、ガード時はしゃがみC単発で終わる。「EXデスペアー時の反撃」の項目では基本的にEXデスペアーを空振りしたときに自動的に出る攻撃を表記している。

●起き上がりEXデスペアーに対して有効な行動一覧

キャラ名	タイプ	ガード時の行動（コマンド入力）	EXデスペアー時の反撃
アッシュ	B	しゃがみB→しゃがみA（レバー下要素＋D→Aずらし押し）	しゃがみC
エリザベート	A	しゃがみB→しゃがみA（←↓↙＋A）	弱クー・ド・ヴァン
デュオロン	B	しゃがみB→しゃがみA（レバー下要素＋D→Aずらし押し）	しゃがみD
シェン	B	しゃがみB→しゃがみA（レバー下要素＋D→Aずらし押し）	しゃがみD
京	A	しゃがみB→しゃがみA（←↓↙＋A）	弱鬼焼き
紅丸	C	しゃがみB×2	空振り確認後にEX居合い蹴り
大門	—	—	—
庵	A	しゃがみB→しゃがみA（←↓↙＋A）	弱鬼焼き
マチュア	A	しゃがみB→しゃがみA（←↓↙＋AC同時押し）	EXデスペアー
バイス	A	しゃがみB→しゃがみA（←↓↙＋A）	弱スプラッシュ
テリー	C	しゃがみB（↓＋B）→しゃがみB（↙←↓＋B）→立ちB（↙←＋B）	立ちB→弱バスターウルフ
アンディ	A	しゃがみB→しゃがみA（←↓↙＋A）	弱昇龍弾
ジョー	A	しゃがみB→しゃがみB（←↓↙＋B）※1	弱タイガーキック
キム	B	しゃがみB→しゃがみB（D→Bずらし押し）	しゃがみD
キム	C	しゃがみB×2（↓＋B→ニュートラル→↓＋B）→立ちB（↓↙←↓＋BD同時押し）※2	EX半月斬
ホア	A	しゃがみA→しゃがみA（←↓↙＋AD同時押し）	強ドラゴンキック
ライデン	A	しゃがみA→しゃがみA（←↓↙＋A）	ライデンボム
アテナ	A	しゃがみB→しゃがみA（←↓↙＋A）	弱サイコソード
ケンスウ	A	しゃがみB→しゃがみB（←↓↙＋B）	[illegible]
チン	A	しゃがみA×2→しゃがみB（↙＋B）→立ちA	二起脚
リョウ	A	しゃがみB→しゃがみA（←↓↙＋A）	[illegible]
ロバート	A	しゃがみB→しゃがみA（←↓↙＋A）	弱龍牙
タクマ	A	しゃがみB×2（↙＋B）→立ちB（↙＋BD同時押し）	EX[illegible]
ラルフ	D	しゃがみC単発→（↓↙←↙↓↙←＋B仕込み）	馬乗りバルカンパンチ
クラーク	A	ダッシュしゃがみB（→→↘＋B）→立ちA（←＋AC）	EXカトリングアタック
レオナ	B	しゃがみB→しゃがみB（レバー下要素＋D→Bずらし押し）※3	しゃがみD
舞	D	しゃがみC単発→（↓↙←↙↓↙←＋BD同時押し仕込み）	EX超必殺忍蜂
ユリ	A	しゃがみB→しゃがみA（←↓↙＋A）	弱空牙（ユリちょうアッパー）
キング	B	しゃがみA→しゃがみB（↙＋D→Bずらし押し）→立ちB	キャンセル後↙＋D
K'	A	しゃがみB→しゃがみA（←↓↙＋A）	弱クロウバイツ
クーラ	A	しゃがみB×2→立ちB（↓↙←＋BD同時押し）	EXレイ・スピン
マキシマ	A	しゃがみA→しゃがみA（←↓↙＋A→Bずらし押し）	[illegible]

要注意キャラクタークラッシュ講座
対策講座 クーラ・ダイアモンド

レイ・スピンを対策しよう

レイ・スピンは弱版、強版、EX版でそれぞれ対策が異なる。弱版はクーラ側が7フレーム不利なので確定反撃が入る。ただし、派生技が暴れつぶしになっているので発生の早い無敵技で反撃するのがベスト。強版は1段目がしゃがみに当たらず、発生も遅い。硬直差はしゃがみガード（相手は京）でクーラ側が1フレーム不利、立ちガードで3フレーム不利なので、1～3フレームの無敵技で反撃しよう。派生技のレイ・スピン（シット）が連続ガードになるが、ガードすれば反撃できるぞ。

EX版はガード後に反撃できない高性能な無敵技になる。完全に読めた場合は、早めに後方ジャンプしておくとEXレイ・スピンの1段目が当たらず、降りの空中吹っ飛ばし攻撃などがカウンターで反撃になる。ほかには、ガードキャンセルを使うのも手。画面中央なら1段目にGC後転すると、最速でガードキャンセル時に6フレームほどの技が確定する。ただし、クーラ側も派生技でごまかせるので無敵技で反撃しよう。画面端なら1段目にGC吹っ飛ばしを出し、カウンターヒットさせて追撃しよう。



強レイ・スピンはしゃがみ状態で1段目を避け、低姿勢技で2段目を避けつつ反撃できる



画面端に追い詰めたときのEXレイ・スピンにはGC吹っ飛ばしが簡単な対策でおすすめだ。

要注意キャラクタークラッシュ講座
対策講座 八神庵

EX衝月への反撃

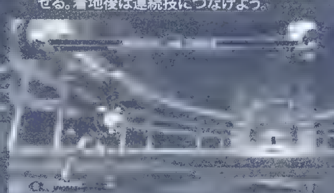
EX衝月は発生は遅いが、ガード時は庵側が1フレーム不利と高性能な無敵技。発生1フレーム発生の技を持つキャラはガード時に安定して反撃できる。反撃が無いキャラは庵側は発生3フレームの近距離Cを持つので、ガード後に手を出しにくい。おとなしくガードするか、無敵技で暴れよう。起き攻め時はしゃがみBなどのスキの小さい技を単発で重ねると、EX衝月を出されてもガードが間に合いやすい。少し難しいが遅めにしゃがみBにつなぐと2回目のしゃがみBが出ずにガードが間に合うこともある。

手痛い反撃を与えたい場合は、キャラ限定だがタイミングを合わせた垂直ジャンプから特定のジャンプ攻撃でEX衝月をつぶせる。例えば、京なら密着でEX衝月を出された後、少し遅めに垂直ジャンプから空中で↓＋Cを出すと反撃できる。アンディならEX衝月と同時か少し遅れた垂直ジャンプからのジャンプDで反撃だ。ジャンプの高い紅丸は、少し離れた位置から同時か少し遅めに垂直ジャンプしてからジャンプDで反撃しよう。



▲K'なら密着状態から、EX衝月と同時か少し遅めに垂直ジャンプしておくと――

▼下りのジャンプBでリバーサルEX衝月をつぶせる。着地後は連続技につなげよう。



ワンポイント攻略 対戦攻略 草薙京

発生1フレームのEX大蛇薙（溜め）

（EX）超必殺技の大蛇薙はボタンを押し続けると待機動作のまま、溜め続けることができる。この溜め版は実は暗転中に既に移行しており、ためが完了と同時にボタンを離すことで普段よりも早く発生するぞ。超必殺技版なら最速時の発生は9フレームで、EX超必殺技版はなんと驚異の発生1フレームだ。大蛇薙コマンドが成立してから、超必殺技時は19フレーム目に、EX超必殺技時は7～13フレームの間にボタンを離すとそれぞれ最速で発生する。これ以上ため過ぎるとボタンを押し続けた時間に応じて、発生が遅くなるので気をつけよう。

EX大蛇薙（溜め）は発生1フレームを活かせば、ガード後など硬直差が少しでも有利な状況なら反撃が確定する。P102の反撃ポイントリストを参考にして確定状況を覚えておこう。なお、発生1フレーム時は相手は暗転後にガードを入力してもガードできない。ちなみに、EX大蛇薙は相手の攻撃と相打ちして京側がダウンしなければ琴月 陽で追撃可能だ。



▲EX大蛇薙を最速で出すには、この辺りまでボタンを押しっぱなしにしておく。

▼成功すれば、暗転中に京が一気に前進する。いつでも最速で出せるよう練習しておきたい。



ワンポイント攻略 対戦攻略 K'

ガードクラッシュを狙え！

相手のパワーゲージ0のときに画面端でクロウバイツ～追加でダウンさせたら、ガードクラッシュを狙うチャンスだ。まずは着地後最速で強アイントリガーを重ねよう。すると8～11フレームほどK'側が有利になるので、ここから下記のガードクラッシュ連係に移行しよう。連係Ⅰはパワーゲージ2本消費。セカンドシェル→近距離Cの間は最速でも1フレーム空くが、相手に無敵技が無ければ割り込まれにくい。連係ⅡはHDゲージを100%使用。すべて連続ガードで割り込まれる心配は無く、仮に下段技のナロウスパイクが当たっても連続ヒットし続けるぞ。

●強アイントリガー重ね後のガードクラッシュ連係

Ⅰ　［近距離C（1段目）Ⓒ▶EXアイントリガー～セカンドシェル］×2→近距離C（2段目）→ミニッツスパイク～ナロウスパイク

Ⅱ　近距離C（2段目）～HD発動→オートダッシュ～近距離C（2段目）Ⓒ▶［弱クロウバイツ（1段目）Ⓗ▶ミニッツスパイク～ナロウスパイクⒽ▶］×3

解説：どちらの連係もガードクラ[illegible]が高い大門、マキシマ、ラルフ、クラーク[illegible]はガードクラッシュさせられな[illegible]近距離Cを1段目でキャンセルし、最後の[illegible]ナロウスパイク[illegible]段目Ⓗ▶強アイントリガー～セカンドシェルを[illegible]なければ、ちょうど[illegible]

[illegible]

近距離C（1段目）Ⓒ▶強アイントリガー～セカンドシェル→強ミニッツスパイク～ナロウスパイク（空振り）→弱クロウバイツ（1段目）Ⓓ▶強アイントリガー～セカンドシェル→➡＋A（画面端到達時のみ）→EXチェーンドライブ or 強クロウバイツ～追加

前号で紹介した連続技の改良版を紹介。入力はすべて最速で問題無い。ナロウスパイクやEXミニッツスパイク～ナロウスパイク（空振り）後も、弱クロウバイツ後の構成が入る。

闘劇予選開幕後の状況から見る 『KOF XIII』現時点の注目キャラは？

闘劇予選の状況を踏まえつつ、現在の注目キャラをチェック。上位キャラが徐々にその地位を固めつつあるぞ。

本命はK'、対抗キャラは？

この原稿を書いている時点で、11人の闘劇予選通過者が決まっているが、そのうちの10人がK'を使うという高い使用率となっている。K'の強さを支えているのが素早いジャンプ攻撃で、これは見てから立ちガードするのが困難なほど早い。そのため小細工やリスク無しで、簡単にガードを崩していけるのが強みだ。現時点では文句無しに最強キャラである。

K'に続いて使用者数が多いのはエリザベートとなっている。キャラの強さもさることながら、扱いやすい点も好まれているようだ。連続技と立ち回りの両方で多くのパワーゲージを使うキャラなので、大将キャラとして使われることが多い。パワーゲージへの依存度が高いものの、自給自足できるキャラなので、その点で泣きを見る心配は少ない。

次いで人気が高いのが京とクーラである。京はめくり性能の高いジャンプ攻撃とヒット確認の簡単な⬇＋Dからのハイパードライブ連続技、そして高性能な琴月と武器がそろっている。クーラは攻撃面で他の上位キャラに劣るが、EXレイ・スピンを使った守りが非常に手堅い。ぶっ放しで使ってもリスクがほぼ無いので、守備が安定する強みがある。

そのほかにも、筆者が上記のキャラ以上に注目しているキャラが居る。それはライデンとマチュアだ。予選通過者のデータで見るとまるで目立っていないが、最近は闘い方が確立されるとともに、強さが認知されて使用者も増えてきた。どちらも特定の技が尖り過ぎた性能を持つゆえに、ほかのキャラとは強さの質が全く違ったものになっているが、K'に匹敵する強さを感じさせる。今後は注目されるキャラとなっていくことだろう。

その他の注目点

庵もかなり強いと考えられているが、ほかの上位キャラに比べると人気が低い。素早いダッシュから近距離Cとジャンプ Cを使った攻めは展開が早く、対応して防ぎ切るのは困難。

アンディと紅丸は攻守のバランスがいいが、上位キャラに比べてジャンプ速度が遅い点が残念。本作でのジャンプ速度の違いは、ガード崩し能力に直結する重要な要素だからだ。

変わったところでは、先鋒でタクマか大門を使い、EX必殺技を主軸に闘うスタイルも好まれている。



[illegible]技に頼りたいキャラが多い中で、K'は先鋒で問題なく闘える強みがある。



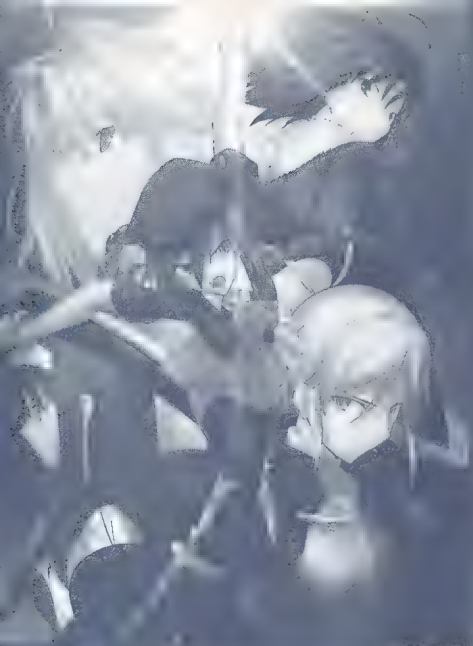
エリザベートはEX版の当て身とコマンド投げのどちらが決まっても大ダメージを与える。



ライデンはスーパードロップキックがたまり切ると最強（!?）キャラに変ぼうする。



[illegible]手が少ないがシェンやチンにも期待だ。



闘劇'10予選も終盤戦！ 決勝大会に向けて情勢をチェック！

MELTY BLOOD Actress Again Current Code

Hologram Summer Again, Tri Hermes Black Land.

闘劇'10特集&新キャラデータ集

稼働から約1カ月、闘劇'10の予選大会が実施されていることもあり、早くも激闘が繰り広げられている「MBAACC」。今回は闘劇'10FINALに向けた注目キャラクター&プレイヤーの紹介と、新キャラクター二人の技データ集をお届けするぞ！

メルティブラッド　アクトレスアゲイン　カレントコード
■メーカー：エコールソフトウェア／セガ
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■使用基板：RINGWIDE
■ジャンル：対戦格闘
■稼働日：7月29日（稼働中）
■ネットワーク：―

Text：ゆきのせ、はと

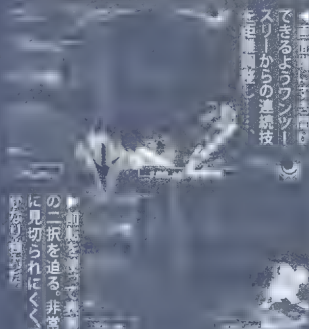
決勝大会で猛威を振るうか!? 闘劇'10 FINAL 注目キャラクターピックアップ

ここでは、闘劇'10FINALで活躍が見込まれるキャラクターの中から、本作で特に伸びた四人をピックアップ。その強さを紹介しよう。

強力な攻めで押し切れ！ シオン

本作のハーフのシオンは、立ちCの性能変化のおかげで、どこからでも大ダメージの連続技を決められるのが強み。さらに連続技をしゃがみCやAエーテライト・グランドで締めて確定ダウンを奪えば、起き攻めで中下段や表裏の二択を仕掛けて相手のガードを揺さぶり、一気に試合を決めることができる。

また、A&Bシグマライザーの発生が早くなり、地上ダッシュのスピードが速くなったので、前作での課題だった遠距離戦を克服。さらに、発生まで完全無敵のBエーテライト・エアや、下半身無敵のBエーテライト・グランドなど切り返しも多彩なので大会では怖い存在になりそうだ。



▲[illegible]できるようワンツースリーからの連続技を[illegible]

▲[illegible]の二択を迫る。非常に見切られにくく、かなり[illegible]

立ち回りに優れる隠れた伏兵 遠野 志貴

前作では、志貴といえばハーフといわれるほどハーフの性能が突出していたが、本作ではそのハーフが弱体化したので、一転してフルに注目が浴びせられている。

フルの志貴は大きな性能の変化こそ無いものの、B突発的にでる蹴り（閃走・六鹿）かしゃがみやられ状態の相手にも当たるようになり、連続技が決めやすくなったほか、A&B切り札そのに（下段払い）の硬直が短くなっていたりと、必殺技が非常に使いやすくなっている。

また、BEしゃがみCがガード時でもジャンプキャンセルが可能になり、地上ダッシュのスピードが速くなっているので、固めも大幅に強化された。切り返しは乏しいものの、安定した立ち回りを期待できそうだ。



ガードされてもジャンプキャンセルが可能なBEしゃがみCでしつこく固められるぞ。

安定した連続技でペースを握ろう！ 弓塚 さつき

前作では厳しい立ち回りを余儀なくされていたさつきだが、今回は通常技や必殺技が大幅に強化されている。特に注目したいのはクレセントだろう。各種ジャンプ攻撃の判定が強化されており、空中の立ち回りでも強気に通常技を振っていけるようになったのは強力な修正点だ。

また、さつきの生命線ともいえる連続技が強化されたのは見逃せないポイント。クレセントとハーフのみBEジャンプCの発生が早くなっており、これを絡めたループ連続技の成功率が飛躍的に向上した。立ち回りが厳しく、連続技後の起き攻めが重要となるさつきにとって、高火力連続技をミスらず決めていけるようになったことは、勝率を左右する大きな強化点といっても過言ではない。



BEジャンプCの発生が早くなったことにより、連続技の成功率が向上した。

高火力連続技で攻め立てろ！ リーズバイフェ

前作に比べ、どのスタイルも大幅に性能アップしたリーズバイフェ。特にクレセントの必殺技、Bリスト・スタッカートが強力だ。前作ではくらった相手が壁にたたき付けられた後に受け身可能だったのだが、今回の調整で受け身不能時間が増加されたため、受け身不能となっている。これにより、画面端を利用した連続技が大幅に火力アップしており、位置によっては5000オーバーのダメージを出すことも可能になった。

また、ガードキャンセル技のリスト・ポルタートや切り返し技のブレス・カンティーノなど優秀な技を兼ね備えている。今まで決定力に欠けていたが、Bリスト・スタッカートを駆使した連続技を手に入れ、上位に食い込むのは間違い無いといえるだろう。



受け身不能時間が大幅に増加したBリスト・スタッカート。連続技に組み込んでいこう。

闘劇覇者に近い猛者たちをご紹介！ 闘劇'10 FINAL 注目プレイヤーピックアップ

稼動後間も無い本作。まだまだプレイヤー情勢は不安定な状況だが、現在最も闘劇に近いプレイヤーたちをピックアップしていこう。

関東の有力プレイヤー

強豪が数多い関東の中でも特に注目したいプレイヤーは、暴走アルクェイド使いの「レオ」だろう。立ち回りの安定感と連続技の精度を兼ね備えた、とてもバランスがいいプレイヤーだ。また、やり込みもすさまじく、ほとんどのキャラを使いこなすほど。

次に注目したいのは、『MBAC』稼動初期から上位プレイヤーとして君臨し続ける「はとこ」。鋭い読みと徹底した立ち回りが見どころのプレイヤーだ。また、知識も豊富でほとんどのキャラの特性を知り尽くしている。これまでは優勝候補といわれていながらその実力を発揮できなかったが、今年の闘劇では活躍を期待したい。

そしてEVO 2010を制した「がる」も見逃せない。やり込みではだれにも負けないと豪語する彼は、今年の闘劇では何かをやってくれそうだ。

関西の強豪たち

一番に注目たいのは、関西のカリスマプレイヤー「GO1」だ。高いプレイヤー性能を持つ彼はほとんどのキャラを使いこなす上、抜群の安定性を持つ。前作では吸血鬼シオン使いだったが、今回は遠野秋葉で参戦するようだ。闘劇優勝候補といっても過言ではないだろう。

次に注目が集まるのは、琥珀使いとして有名な「いえだ」。相手の動きに合わせた対応型の立ち回りと、高い連続技精度が見どころだ。弱体化したといわれる琥珀をどのようにして仕上げてくるか、注目していきたい。

最後に紹介するのは、翡翠使いの「憐」。独特の立ち回りと素早い動きで相手をほんろうし、どとうの攻めを繰り広げる彼の戦法は必見だ。闘劇では、今までに無いビックウェーブを引き起こしてくれるだろう。

EVO 2010覇者！『がる』インタビュー

7月にアメリカ・ラスベガスで開催された「EVO 2010」。その『MBAA』部門を制したがる氏に、大会や闘劇について聞いてみた！

――EVO 2010への参戦を決めたきっかけは？

『MBAACC』の闘劇が決まる前だったこともあって、「EVOでやるなら行くしか！」って仲間と盛り上がっていたんですか、時間や金銭の問題でみんな行けなくなってしまったんです。「このままでは日本人以外にメルブラ世界最強の座を取られてしまう」と思い、自分ともう一人だけで乗り込みました。

――優勝する自信はあったのでしょうか？

優勝する気まんまんでしたね（笑）。EVOは家庭用なので、家庭用での弱体化が激しかった吸血鬼シオンから琥珀にキャラを替えましたし。ハーフ琥珀は起き攻めのネタが豊富なので、分からん殺しする気まんまんだったんですが、全米No.1のメルブラプレイヤーがハーフ琥珀使い、しかもはき信者で。自分もはぎさんとはネタを共有しているので、完全にネタが割れていた、というか向こうの方がネタを知っていました（笑）。周りのプレイヤーも対策を完全に知っていましたし。全体のレベルは日本の方が高かったので、地力の差で何とか勝てましたが。

――動画などで研究は進んでいたと？

メルブラの動画に限らず、「ニコニコ動画大好き！」って人が多くて。「ウメハラがーっ！」っていうと「カメンハジーッ！」って返ってきますから（笑）。

――実際に海外勢と対戦してみていかがでしたか？

アメリカのメルブラプレイヤーは「小パンゲー」といわれるのが嫌で、きれいな立ち回りを目指して暴れやリバーサルが少なかったんです。それが逆にやりやすかったんですが、メキシコのKusanagiという若者だけは完全なガチ暴れ。ガチャガチャで（笑）。野試合では勝てたので吸血鬼シオンを使ったら負けてしまい（注）、かなり焦りました。

――優勝賞金の使い道は？

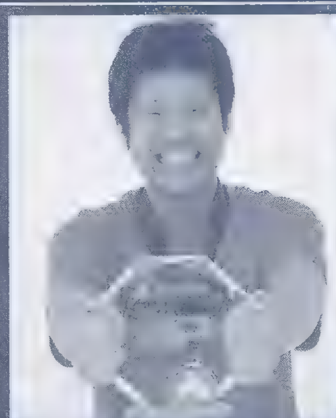
しばらく円には替えないと思います。今は円高だからおいしくないので（笑）。

――次は闘劇'10が既に始まっていますが？

日本は層が厚いのでどうなるか……。ただ、『MBAACC』が稼働して間も無いですけど、日本一やっているのは僕だと思います（笑）。キャラは『MBAACC』も見越して琥珀に替えていますし、強くはないですけど闘えるキャラなので（笑）、そのまま琥珀で出て二冠を狙います！

――最後に一言！

闘劇はもちろん優勝を狙いますが、闘劇'07は北海道、闘劇'08は関西＆東海に優勝を持っていかれているので、少なくとも関東勢が優勝できるよう、俺がメルブラ界を盛り上げます！



●がる：『MBAC』初期からの古参プレイヤー。状況を見ながらの切り返しがうまく、独自の理論から出されるシールドのセンスは折り紙付き。EVO2010を制した、ここ一番の勝負強さに期待したい。



現状、日本一やっているのは僕だと思います！

激闘を制したあの男たちは今!? 歴代闘劇覇者より一言！

これまで三度、闘劇に選出されている『メルブラ』シリーズ。決勝大会に向けて、歴代覇者にコメントをいただきました！

闘劇'06覇者　いるす

どうも、もはや死語のILSです。とりあえずゲームショーに行くためにまたメルブラ始めたんですが、変わってないように見えて細かく変わっているから対応に四苦八苦。コンボもできなきゃ、キャラ対も足りない。まぁ稼動1週間で予選が始まってるからみんな一緒だよな～って思ってると学生方が本気出してるから怖いよねw　ヤツらにゃ勝てないっすわ！w　そりゃ俺も学生時代は勝てるわけだ。マジ社会人で優勝してる人尊敬してます！

闘劇'07覇者　電波

今は他ゲーがメイン＋メルブラの予選が北海道で無い（来年があればよろしくお願いします><）ので、今年の闘劇は俺が直接メルブラにかかわることは無いと思いますが、試合はどこかでチェックするので、「今のメルブラはこんなにすげぇんだよ！」ってところを見せ付けてくれるとうれしいです。特にさつき使いの人はガンバッテ！　俺は『ストⅣ』と『BBCS』の当日狙いで頑張るので、暇な人はついでに応援してください（　・ω・）

闘劇'08覇者　kubo

最近はニコ生にて各種格ゲーの配信をして、コミュ人数を増やすことに必死です（http://com.nicovideo.jp/community/co242529）。『MBAACC』はせっかくだから新キャラのフル式使って、名古屋予選は参加予定です。今回は出て間も無いので、研究熱心なプレイヤーが優勝するのでは？　東日本でははき、西日本ではGO1が注目プレイヤーかな。自分は『BBCS』で赤切符4枚所持しているので、当日予備予選は絶対に出ます。

注：『EVO』は1回負けても敗者復活トーナメントから再チャレンジできる、ダブルエリミネーション方式で行われている

初参戦の二人をチェック！

新キャラクター技データ集

アーケード版では初登場となる二人の技データを公開！ キャラの攻略や対策に役立ててほしい。

技データの見方

●[illegible]

●ダメージ：[illegible]補正を掛けたものが実際のダメージとなる。

●VSダメージ：[illegible]

●ダメージ補正：[illegible]

●[illegible]

両儀 式

クレセントムーン

技名	ダメージ	VSダメージ	ダメージ補正	発生	硬直差
立ちA	350	200	75	5	−1
立ちB	500	250	80	9	−6
立ちB・B	600	350	乗算80	5	−4
立ちC	850	400	80	11	−4
立ちC（BE）	1500	3000	100	31	ガード不能
しゃがみA	300	150	75	5	−1
しゃがみB	550	400	90	11	1
しゃがみC	900	500	55	14	−12
ジャンプA	300	150	75	7	—
ジャンプB	550	300	80	7	—
ジャンプC	850	400	90	8	—
➡+C	850	600	乗算85	15	−9
➡+C（BE）	1500	3000	100	33	ガード不能
地上投げ	1500	1000	100	3	—
空中投げ	1600	800	100	2	—
シールドバンカー	500	200	100	23	−5
ガードキャンセルシールドバンカー	500	200	100	23	5
[illegible]の振り袖	2000	1500	50	1+3	—
[illegible]笛（A）	1100	700	50	22	
[illegible]笛（B）	1100	700	50	18	—
[illegible]笛（EX）	1800	1200	75	7+7	—
双ね鐘楼（1発目、A）	750	550	80	10	−10
双ね鐘楼（1発目、B）	750	550	80	16	−20
双ね鐘楼（2発目、⬇⬋➡+AorBorC）	900	750	80	5	−6
双ね鐘楼（2発目、⬇⬋⬅+AorBorC）	1200	850	75	25	−7
双ね鐘楼（3発目、⬇⬋➡+A）	700	400	50	7	−7
双ね鐘楼（3発目、⬇⬋➡+B）	1200	800	乗算40	9	−13
双ね鐘楼（3発目、⬇⬋➡+C）	1500	1000	100	17	−9
双ね鐘楼（3発目、⬇⬋⬅+AorBorC）	450	350	50	9	−13
鐘楼・[illegible]通し	3000	2100	100	1+10	−12
[illegible]の月（A）	1500	1400	75	18	—
玻璃の月（B）	1600	1500	75	11	—
玻璃の月（EX）	2200	2000	40	1+10	—
虎落笛（A）	1200	1100	80	15	−7
虎落笛（A、BE）	1500	3500	100	38	ガード不能
虎落笛（B）	1200	1100	乗算55	22	−4
虎落笛（B、BE）	1500	3500	100	45	ガード不能
忌み斬り虎落	1200	1100	60	1+17	−7
忌み斬り虎落（BE）	1900	4400	100	1+38	ガード不能
無明の月（A）	1000	800	乗算85	25	−6
無明の月（B）	1200	1000	50	27	−8
無明の月（EX）	1400	1000	乗算50	1+13	−9
玻璃の月含迦（A）	1200	1000	乗算85	30	−9
玻璃の月含迦（B）	1200	1000	乗算85	36	−9
玻璃の月含迦（EX）	1200	1000	乗算85	1+15	−9
隠しナイフ（A）	950	750	乗算60	17	−3
隠しナイフ（A、BE）	1000	700	100	34	±0
隠しナイフ（B）	950	750	乗算60	17	−3
隠しナイフ（B、BE）	1000	700	100	34	±0
隠しナイフ（EX）	1700	1400	乗算60	1+5	+8
空中隠しナイフ（A）	950	750	乗算90	21	
空中隠しナイフ（B）	950	750	乗算90	20	—
空中隠しナイフ（EX）	950	750	乗算50	1+1	—
ナイフ拾い	—	—	—	全体21	—
無我識 心空妙有	—	—	—	※1	—
無我識 心空妙有 追加技（AorBorC）	500	400	乗算90	9	−12
無我識 心空妙有 追加技（➡+AorBorC）	1100	800	75	24	−9
無我識 心空妙有 追加技（⬇+AorBorC）	200	100	50	5	−15
無我識 心空妙有 追加技（⬅+AorBorC）	400	200	乗算90	8	−3
無我識 心空妙有 追加技（⬆+AorBorC）	700	400	70	6	−17
無我識 心空妙有 追加技（D）	—	—	—	全体45	—
直死の魔眼 五景崩落	3500	5000	100	17+3	−31（※2）
直死の魔眼 [illegible]	5000	8500	100		−30（※2）
[illegible]の境界	7000	7000	100	0	

フルムーン

技名	ダメージ	VSダメージ	ダメージ補正	発生	硬直差
立ちA	350	200	75	5	±0
立ちB	500	300	85	9	−10
立ちC	900	500	100	14	−4
立ちC（BE）	1500	3000	100	31	ガード不能
しゃがみA	300	150	75	5	−8
しゃがみB	500	350	90	8	−6
しゃがみC	900	500	55	14	−12
ジャンプA	350	150	75	7	—
ジャンプB	350/350	150／150	80	7／21	—
ジャンプC	900	400	90	8	

遠野 秋葉（制服）

クレセントムーン

技名	ダメージ	VSダメージ	ダメージ補正	発生	硬直差
立ちA	350	200	75	5	−4
立ちB	600	300	80	8	−1
立ちC	800	500	90	13	−6
立ちC（BE）	1100	700	60	30	−9
しゃがみA	350	200	75	6	±0
しゃがみB	600	350	85	8	−9
しゃがみC	850	500	55	13	−3
ジャンプA	300	200	75	6	—
ジャンプB	600	300	90	7	—
ジャンプC	800	500	85	10	—
ジャンプC（BE）	1200	1000	85	20	
➡+B	500	250	75	8	−5
➡+C	500	300	80	10	−10
地上投げ	1300	500	100	3	—
空中投げ	1600	1200	100	2	—
シールドバンカー	500	200	100	23	−5
ガードキャンセルシールドバンカー	500	200	100	22	−5
鳥を渦切る（A）	800／800	500／500	75	12	−8
鳥を渦切る（B）	450×4	250×4	75	24	±0
飛来する鳥を渦切る	450×6	250×6	90	6+11	+9
空中鳥を渦切る（A）	800×2	500×2	75	16	
空中鳥を渦切る（B）	800×2	500×2	75	11	—
空中飛来する鳥を渦切る	450×6	250×6	90	1+10	—
月に画く（A）	800×2	350×2	80	14	−6
月に画く（B）	800×2	350×2	80	28	+2
[illegible]空の月に画く	400×6	200×6	乗算96×6	5+5	−20
獣を征する（A）	600×3	400+300+400	90	17	−5
獣を征する（B）	600×3	400+300+400	90	19	−5
狂乱する獣を征す	600×4	400+300×3	90	3+16	−3
空中獣を征する（A）	600×3	400+300+400	90	23	—
空中獣を征する（B）	600×3	400+300+400	90	23	—
空中狂乱する獣を征す	600×4	400+300×3	90	2+21	—
水月を穿つ（A）			—	9（※1）	—
水月を穿つ（B）	—	—	—	17（※1）	—
流れる水月を穿つ			—	7+4（※1）	—
空中水月を穿つ（A）	—	—	—	15（※1）	—
空中水月を穿つ（B）	—		—	15（※1）	—
空中流れる水月を穿つ	—	—	—	4+11（※1）	—
水月を穿つ　追加技	700×2	500×2	75	20	+18
水月を穿つ　追加技（BE）	700×3	500×3	75	34	+55
流れる水月を穿つ　追加技	700×3	500×3	75	20	+54
流れる水月を穿つ　追加技（BE）	700×6	500×6	75	34	+91
空中水月を穿つ　追加技	700×2	500×2	75	24	—
空中水月を穿つ　追加技（BE）	700×3	500×3	75	33	—
空中流れる水月を穿つ　追加技	700×3	500×3	75	24	—
空中流れる水月を穿つ　追加技（BE）	700×6	500×6	75	33	—
[illegible]訳・鬼灯櫃	0	0	35	6	+10
赤主・檻髪（AD）（投げ）	450×24	300×24	50	3+0	—
赤主・檻髪（AD）（打撃）	1500	1200	100	3+28	−16
赤主・檻髪（ADD）（投げ）	550×36	350×36	50	2+0	—
赤主・檻髪（ADD）（打撃）	1500	1200	100	2+28	−16
[illegible]退生・緋の火槍	550×15+1000	450×15+700	100	4+7	

フルムーン

技名	ダメージ	VSダメージ	ダメージ補正	発生	硬直差
立ちA	350	200	75	5	±0
立ちB	600	350	70	8	−1
立ちB（BE）	650×3	400+300+400	70	26	+4
立ちC	900	500	100	12	−5
しゃがみA	300	150	75	4	+3
しゃがみB	600	350	80	7	−4
しゃがみC	900	500	60	12	−5
しゃがみC（BE）	1300	1000	65	21	−1

※1：[illegible]

⬅+C	800	600	45	27	−9
⬉+C	900	700	65	14	−15
地上投げ	1500	1000	100	3	—
空中投げ	1600	800	100	2	—
シールドバンカー	500	200	100	23	−5
ガードキャンセルシールドバンカー	500	200	100	23	−5
シールドカウンター	500	200	40	9	−4
空中シールドカウンター	500	200	50	9	—
転猫(A)	1100	700	50	22	—
転猫(B)	1100	700	50	18	—
転猫(EX)	1800	1200	75	7+7	—
双ね鐘楼(1発目、A)	750	550	80	10	−10
双ね鐘楼(1発目、B)	750	550	80	16	−20
双ね鐘楼(2発目、⬇⬊➡+AorBorC)	900	750	80	5	−6
双ね鐘楼(2発目、⬇⬊➡+AorBorC)(BE)	1200	600	80	22	−1
双ね鐘楼(2発目、⬇⬋⬅+AorBorC)	1200	850	75	25	−7
双ね鐘楼(3発目、⬇⬊➡+A)	700	400	50	7	−7
双ね鐘楼(3発目、⬇⬊➡+B)	1200	800	乗算40	9	−13
双ね鐘楼(3発目、⬇⬊➡+C)	1500	1000	100	17	−9
双ね鐘楼(3発目、⬇⬊➡+C)(BE)	1500	3000	100	33	ガード不能
双ね鐘楼(3発目、⬇⬋⬅+AorBorC)	450	350	50	9	−13
双ね鐘楼・数珠連ね	400×7	300×7	80	1+7	−13
玻璃の月(A)	1500	1400	75	18	—
玻璃の月(B)	1600	1500	75	11	—
玻璃の月(EX)	2200	2000	40	1+10	—
陰陽螺旋(A)	—	—	70	5(※3)	—
陰陽螺旋(B)	—	—	70	5(※3)	—
陰陽螺旋(C)	—	—	60	5(※4)	—
無明の月(A)	1000	800	乗算85	25	−6
無明の月(B)	1200	1000	50	27	−8
無明の月(EX)	1400	1000	乗算50	1+13	−9
陰陽螺鈿(A)	—	—	45	5(※5)	—
陰陽螺鈿(B)	—	—	45	5(※5)	—
陰陽螺鈿(C)	—	—	45	5(※6)	—
隠しナイフ(A)	950	700	乗算60	14	+10
隠しナイフ(B)	950	700	乗算60	17	−3
隠しナイフ(B、BE)	1000	650	100	34	±0
隠しナイフ(EX)	950	700	50	1+5	−19
空中隠しナイフ(A)	950	750	乗算90	21	—
空中隠しナイフ(B)	950	750	乗算90	20	—
空中隠しナイフ(EX)	950	750	乗算50	1+1	—
ナイフ拾い	—	—	—	全体21	—
直死の魔眼 五景崩落	3500	5000	100	17+3	−31(※2)
直死の魔眼 七景終落	5000	8500	100	—	−30(※2)
無垢識・空の境界	7000	7000	100	0	—

ハーフムーン

技名	ダメージ	VSダメージ	ダメージ補正	発生	硬直差
立ちA	350	200	75	7	−5
立ちA・➡+A	600	400	乗算80	8	−4
立ちA・➡+A・➡+A	1000	750	60	11	−5
立ちB	500	250	80	9	−6
立ちB・B	600	350	乗算80	5	−4
立ちC	900	500	100	14	−4
しゃがみA	300	150	75	5	−1
しゃがみB	550	400	90	11	−1

しゃがみC	900	500	55	14	−12
ジャンプA	350	150	75	7	—
ジャンプB	350	150	80	8	—
ジャンプC	900	400	90	8	—
⬅+C	800	600	45	27	−9
⬉+C	60	350	65	16	+1
ジャンプ中➡+B	350	150	80	8	—
ダッシュ中➡+AB同時押し	—	—	—	全体33	—
地上投げ	1500	1000	100	3	—
空中投げ	1600	800	100	2	—
シールドバンカー	500	200	100	23	−5
ガードキャンセルシールドバンカー	—	—	—	19	−7
立ちシールドカウンター	500	200	40	9	−4
しゃがみシールドカウンター	1500	700	50	9	−4
空中シールドカウンター	500	200	50	9	—
転猫(A)	1100	700	50	22	—
転猫(B)	1100	700	50	18	—
転猫(EX)	1800	1200	75	7+7	—
双ね鐘楼(1発目、A)	750	550	80	10	−10
双ね鐘楼(1発目、B)	750	550	80	16	−20
双ね鐘楼(2発目、⬇⬊➡+AorBorC)	900	750	80	5	−6
双ね鐘楼(2発目、⬇⬋⬅+AorBorC)	1200	850	75	25	−7
双ね鐘楼(3発目、⬇⬊➡+A)	700	400	50	7	−7
双ね鐘楼(3発目、⬇⬊➡+B)	1200	800	乗算40	9	−13
双ね鐘楼(3発目、⬇⬊➡+C)	1500	1000	100	17	−9
双ね鐘楼(3発目、⬇⬋⬅+AorBorC)	450	350	50	9	−13
双ね鐘楼・数珠連ね	400×7	300×7	80	1+7	−13
玻璃の月(A)	1500	1400	75	18	—
玻璃の月(B)	1600	1500	75	11	—
玻璃の月(EX)	2200	2000	40	1+10	—
虎落笛(A)	1200	1100	80	15	−7
虎落笛(A、BE)	1200	1100	55	38	−6
虎落笛(B)	1200	1100	乗算55	22	−4
虎落笛(B、BE)	1200	1100	55	45	−6
忌み斬り虎落	1200	1100	60	1+17	−7
忌み斬り虎落(BE)	1200	1100	55	1+38	−6
無明の月(A)	1000	800	乗算85	25	−6
無明の月(B)	1200	1000	50	27	−8
無明の月(EX)	1400	1000	乗算50	1+13	−9
陰陽螺鈿(A)	—	—	60	5(※7)	—
陰陽螺鈿(B)	—	—	60	5(※7)	—
陰陽螺鈿(C)	—	—	45	5(※8)	—
隠しナイフ(A)	950	700	乗算60	14	+10
隠しナイフ(B)	950	700	乗算60	17	−3
隠しナイフ(EX)	500×5	250×5	乗算90	1+1	+3～+36
空中隠しナイフ(A)	950	750	乗算90	21	—
空中隠しナイフ(B)	950	750	乗算90	20	—
空中隠しナイフ(EX)	950	750	乗算50	1+1	—
ナイフ拾い	—	—	—	全体21	—
玻璃の月鳶(A)	950	700	90	25	+2
玻璃の月鳶(B)	950	700	90	36	+5
月鳶・稲荷返し	950	700	乗算50	10+1	+3
直死の魔眼 五景崩落	3500	5000	100	17+3	−31(※2)

※1:暗転まで1、暗転後7から派生技に移行可能　※2:打撃ガード時　※3:全体37、5～15まで当て身判定有り　※4:全体33、5～15まで当て身判定有り　※5:全体21、[illegible]～12まで当て身判定有り　※6:全体33、[illegible]まで当て身判定有り　※7:全体29、5～15まで当て身判定有り　[illegible]

ジャンプA	300	200	75	6	—
ジャンプB	600	300	90	9	—
ジャンプC	900	550	85	10	—
⬉+C	1000	550	65	11	−3
地上投げ	1300	500	100	3	—
空中投げ	1600	1200	100	2	—
シールドバンカー	500	200	100	23	−5
ガードキャンセルシールドバンカー	500	200	100	23	−5
シールドカウンター	500	200	40	9	−4
空中シールドカウンター	500	200	50	9	—
赫訳・紗熕(A)	300×4	200×4	75	49	+53
赫訳・紗熕(B)	300×4	200×4	75	50	+44
赫訳・紗熕(EX)	300×7	200×7	75	8+33	+83
空中赫訳・紗熕(A)	300×4	200×4	75	46	—
空中赫訳・紗熕(B)	300×4	200×4	75	46	—
空中赫訳・紗熕(EX)	300×7	200×7	75	6+39	—
月に畫く(A)	800×2	350×2	80	14	−6
月に畫く(B)	800×2	350×2	80	28	+2
墨空の月に畫く	400×6	200×6	乗算96×6	5+5	−20
赫訳・夕麗(A)	500×4	350×4	65	32	+4
赫訳・夕麗(B)	500×4	350×4	65	33	−3
赫訳・夕麗(EX)	600×4	350×4	※2	1+14	+3
獣を挫く(A)	1100	800	75	13	−5
獣を挫く(B)	1100	800	乗算80	21	+6
群れ集う獣を挫く	1800	1200	75	4+10	−5
赫訳・鬼灯檝	0	0	35	6	+10
赤主・檻髪(AD)(投げ)	450×24	300×24	50	3+0	—
赤主・檻髪(AD)(打撃)	1500	1200	100	3+28	−16
赤主・檻髪(ADD)(投げ)	550×36	350×36	50	2+0	—
赤主・檻髪(ADD)(打撃)	1500	1200	100	2+28	−16
赤主遍生・緋の火梗	550×15+1000	450×15+700	100	4+7	—

ハーフムーン

技名	ダメージ	VSダメージ	ダメージ補正	発生	硬直差
立ちA	350	200	75	7	+6
立ちA・➡+A	600	400	乗算80	10	−1
立ちA・➡+A・➡+A	1000	750	60	12	+3

立ちB	600	300	80	8	−1
立ちC	500×2	300×2	※3	10	−4
しゃがみA	300	150	70	5	−2
しゃがみB	550	350	80	7	−8
しゃがみC	850	400	55	9	−6
ジャンプA	300	200	75	6	—
ジャンプB	600	300	90	9	—
ジャンプC	800	400	85	10	—
ジャンプC(BE)	1200	850	85	20	—
➡+B	600	400	80	9	−7
➡+C	500	300	80	10	−10
地上投げ	1300	500	100	3	—
空中投げ	1600	1200	100	2	—
シールドバンカー	500	200	100	23	−5
ガードキャンセルシールドバンカー	0	0	100	19	−7
立ちシールドカウンター	500	200	40	9	−4
しゃがみシールドカウンター	1500	700	50	9	−4
空中シールドカウンター	500	200	50	9	—
鳥を渦撒く(A)	800×2	500×2	75	20	−7
鳥を渦撒く(B)	800×2	500×2	75	21	−4
惑う鳥を渦撒く	450×6	250×6	90	13+6	+17
月に畫く(A)	800×2	350×2	80	14	−6
月に畫く(B)	800×2	350×2	80	28	+2
墨空の月に畫く	400×6	200×6	乗算96×6	5+5	−20
月を焦がす(A)	700	500	75	50	+24
月を焦がす(B)	700	500	75	50	+29
月を焦がす(C)	700	500	75	50	+29
空中月を焦がす(A)	700	500	75	49	—
空中月を焦がす(B)	700	500	75	49	—
空中月を焦がす(C)	700	500	75	49	—
獣を挫く(A)	1100	750	75	13	−5
獣を挫く(B)	1100	750	乗算80	21	+6
群れ集う獣を挫く	1800	1200	75	4+10	−5
赫訳・鬼灯檝	0	0	35	6	+10
赤主・檻髪(投げ)	450×24	300×24	50	3+0	—
赤主・檻髪(打撃)	1500	1200	100	3+28	−16

※1:設置が成立するフレーム。全体は地上A:42、地上B:56、地上EX:44、空中(A、B、EXすべて):46　※2:1～3段目100、4段目[illegible]　※3:1段目乗算94、2段目90([illegible])



独断キャラランク

システム変化であのキャラが評価急上昇……!? 最速キャラランク&有名プレイヤーひと言コメント

時期尚早な気もするが、ぶっ放し気味にアルカディア独断キャラランクを掲載！ 著名プレイヤーのコメント付き！

Text:矢永&半蔵門VF部

大幅変動アリ!

バージョンアップによりシステム面が大幅に変化。防御行動の主軸が避け投げ抜けから簡易投げ抜けに移り変わり、戦術も大きく変わっている。簡易投げ抜けを通常の投げで崩していくのは効率が悪いため、見返りの大きいガード崩し技や下段攻撃、投げ抜け不能のキャッチ投げなどの有無による「立ちガードを崩す能力の高さ」が強さに直結している。今回は4段階に分けてみたが、SとAの間にはそれなりに差があるものの、それ以外には大きな差が無い。Cのキャラは少し効率の悪い読み合いに持ち込まれやすいが、スキルで十分補える。



成功避けの変化により側面を取れる機会が増えたので、側面攻めの強いキャラも評価が高まっている。アキラやラウのガード崩し技は側面時に浮かせ技で追撃できるため評価が高い。

ズバ抜けている!?

Sランク

Sランクに君臨したのはシュン、ラウ、アキラ。3キャラともダメージ効率と投げ以外での崩し能力が高く、壁攻めまで強い。また、システム面の変更がプラスに働いている部分が目立つ。

●シュン

前作で最弱クラスとまでいわれたが、強力な新技の追加と既存技の大幅強化で一気に最強キャラに上り詰めた。まず目立つのは投げの強さ。ニュートラルはダメージ45＋飲酒4杯と他キャラと比べて破格の性能で、⇨投げでも4杯飲酒可能。どちらかで飲酒量を増やせるので投げ抜けの1方向化による恩恵を最も受けている。打撃技も充実していて〔酒6以上⇩⇘⇨Ⓟ〕や〔酒8以上⇦⇙Ⓟ＋ⓀⓅ〕などの強力な中段、下段攻撃の〔⇗ⓀⓀ〕に加え、二択回避技の〔⇗or⇘Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓚ〕や〔⇙Ⓚ〕など攻守ともに強力。唯一の弱点は飲酒6杯以下で使える中段攻撃のダメージ効率が悪いこと。

●ラウ

高性能なガード崩しを持っており、簡易投げ抜けに困らないのが一番の強み。〔⇦Ⓟ＋Ⓚ〕を主力とした基本戦術はほとんど変わっていないが、投げは⇨、⇦方向ともにダメージ期待値が上がったので相対的に強化、側面攻めはダメージ効率&継続性が大幅強化された。システム面での変更が概ねプラスに働いたため、自動的に強くなった感じ。

●アキラ

〔⇨⇨⇨Ⓟ〕と投げ、ガード崩しの三択の強さは本作でも健在。新技も攻めに組み込みやすく、ダメージ効率と崩し性能の高さはピカイチ。ただし単発技主体のアキラには、成功避け後に側面状態となることが若干マイナスに。Aクラスのキャラよりは強いが、上記2キャラと比べると若干劣る感じ。



シュンの強さを支える半回転下段攻撃の〔⇗ⓀⓀ〕。ガードしても反撃が困難な上に、中段の半回転攻撃と避け方向が対になっている。さらに飲酒14杯からは壁コンボ始動技に――

アルカディア 独断キャラランク

ランク	キャラ	
S	シュン、ラウ、アキラ	強
A	リオン、カゲ、ゴウ、ブラッド、サラ、ウルフ	
B	ジャン、パイ、ベネッサ、アオイ、鷹嵐、アイリーン	
C	ブレイズ、ジャッキー、ジェフリー、レイ・フェイ	弱

ランク選考基準

●Sランク

最上位ランクには、フレーム面と新技が大幅強化されたシュン、変わらないことが強さのラウ、崩し＆高火力のアキラがランクイン。投げのシステム変更によるマイナス要素が少ないのが強み。

●Aランク

万能キャラのリオン＆カゲ、シンプルな二択が主力のゴウ＆ウルフ、構えからの攻めが強いサラ＆ブラッドと様々なタイプがそろう。どのキャラも簡易投げ抜けに困らない程度の崩し能力を持つ。

●Bランク

局所で見る性能はSランクにも匹敵するが、弱点が多い。弱点を補えるようなコンボ＆戦術の発展があれば、Aに上がるのは難しくないはず!?

●Cランク

主力技の変更や、システムリニューアルの恩恵を受けられなかった感が強い。ただし、Bランクとの差はさほど無い、というのが大多数の意見だ。

発見次第でワンチャンある!? A～Bランク

AはB以下のキャラに比べると攻撃面での穴が少なく、体力の奪い方が確立している感じだ。火力の高めなキャラがそろっているので、ちょっとした発見次第でいつSになってもおかしくない。

Bには、使い勝手のいい技はそろっているが崩しの弱いキャラか、崩せはするがダメージ効率が若干悪いキャラが集まっている。どちらのタイプも、割り切ったプレイに対してジリ貧になりやすい。

●カゲ

前作では火力不足に泣いたがコンボダメージが大幅アップ。投げ方向の減少も痛そうに見えるが、⇨投げが強力過ぎるおかげでダメージ60の⇦投げが通りやすく、全キャラでもトップクラスの強さ。距離戦や側面攻め、壁攻めやリングアウトも強いので万能に戦える。ただし尖った強さを持つ技が無いので、プレイヤーのスキルへの依存度が高い。

●ゴウ

高評価の理由は投げ成立時に掴み返す「投げさばき」。これを極めれば、投げと打撃のシンプルな二択が主力のキャラに対して圧倒的な強さを誇るはず。現状ではBだが将来性を買ってこの位置に。

●ブラッド

最弱キャラから大きくランクアップ。攻め、暴れ、ケズリのすべてに使える超絶破壊力の〔⇩Ⓟ+ⓀⓅ⇨Ⓟ〕など、尖った技を多く持つので攻めの強さはSクラス。ただし崩し能力が若干低く、かわし性能の高い技にも弱いので、今後厳しくなりそう。

●ベネッサ

前バージョンに比べかなりマイルドになった。どちらのスタイルも押し付け連係が弱くなったが、回転系の攻撃が強力。両スタイルを使いこなせれば上位も見えるが、求められるスキルが高過ぎる。

●鷹嵐

投げダメージが⇨、⇦ともに高く、〔⇦Ⓟ+ⓀⓅ〕が高性能なのでシンプルな二択の強さはトップクラス。威力の低い技でダウンしないという強化もあるが、日に日に発見される鷹嵐限定連続技で苦手キャラが増加中。相変わらず相性の差が激しい。



前作で最強キャラといわれたウルフは〔⇦⇦Ⓟ+Ⓚ〕のパワーダウンにより、中段が若干弱くなったためこの位置に。ジャンは使用人口が減ったが、強さ的にはあまり変わってない。

少々残念 Cランク

CはBと比べると若干落ちる程度だが、弱点が目立つ。一部以外は厳しい組み合わせも無いが、キャラ対策を徹底されるとどうしても後手になる。

●ブレイズ

遠距離戦が厳しく、体重と投げ方向の減少が大きなマイナス。〔⇦⇨Ⓟ〕の弱体化、走りからの二択がジャンプで対応されるようになったことも痛い。

●ジャッキー

とにかく崩しが弱く、簡易投げ抜けを崩すのに苦労する。0フレーム投げが無くなり〔⇨Ⓟ+Ⓚ〕がカウンターヒットする機会が減ったのも痛い。

●ジェフリー

構えが使いにくくなり崩しが弱く。打撃技の単価は全キャラトップクラスだが、小回りが利かない。



レイも簡易投げ抜けを崩すのが厳しく、コンボダメージの低下が響いている。また、不利大からのさばき技が投げの空振り硬直に間に合わず反撃されるなど、システム面でも不遇。

強豪たちの評価は果たして……!?

有名プレイヤーひと言コメント

各キャラを代表するプレイヤーに、『VF5FS』でのキャラ情勢について聞いてみた。世間的評価と比べ、どこに違いがあるのかに注目してみよう。

こえど

最上位と最下位を除けば割とバランスがいいんじゃないかな？　って思う。システム変更が合っているキャラは強いね。上位キャラは簡単で強いのに対し、中位キャラは時間がかかって、下位キャラはお金がかかる（笑）。

ふ～ど

ガード崩しや中下で揺さぶれるキャラが上位。さらにSの3人は崩した際の見返りが大きい。下方向の上段投げが無くなり、中段頼りのキャラ（レイ・フェイなど）はボッ立ちがキツそう。やはり投げだけだと安定しないですよ。

ホームステイアキラ

シュンは文句無しに頂点。「幻惑して手玉に取る」ってキャラだと思っていたけど、殴り合いで負ける（笑）。ラウ、アキラ、ブラッド辺りまでが不動の上位で、そこから下は研究次第でランクはいくらでも変動すると思います。

イトシュン

上位3キャラはこの先も落ちないと思う。無理（笑）！　ブラッドは強いけど、これからバレていくとランクは落ちそう。個人的にはアイリーンが結構強いんじゃないかな？と思う。逆にブレイズはかなり厳しそうに見えますね。

ジョセフ

個人的にはシュン、ラウが抜けていて、その下がアキラ、ブラッド、リオン辺り。上位キャラはシステム変更にキャラがマッチしているのが強み。そこから下は、多少の差はありますが「性能が偏っている」感じでしょうか。

ゴージャス

自分はシュン、ラウの2強だと思っています。そこから下同士では、「どうにもならない」ってほどではない。ブラッド辺りは強いとされていますが、今後対策が進んだら落ちそう。自キャラのアイリーンは前作より強いですね。

板橋ザンギエフ

自キャラのシュンはぶっちぎりの強さ。距離戦S、単価S、投げS、崩しSと穴が無い。下位キャラで伸びそうだと思うのはジャッキー。今作では、打撃に厚みがあるキャラは強いと思っています。ただ、投げが弱いのが……。

パイダーマン

最強はシュンとラウ。アキラはその下だけど、これから下がりそう。自キャラのジャンとカゲは、世間で言われているよりも強いと思う。特にカゲは連係と投げが強いからね。逆に厳しそうなのはレイ・フェイかな～。

実績＋知名度のある強豪プレイヤーたちにコメントをもらってみた。その中で、多くのプレイヤーが前置きとして付けた但し書きが「まだ稼働初期なので、この先かなり変動するだろう」ということと「ただ、上位キャラはシステム的な恩恵を受けているので、現在の地位をキープするだろう」ということ。極端にまとめると、最上位グループ以外のキャラは戦術（対策）の進化やネタ、コンボなどで目まぐるしく上下動する可能性アリ、といったところか。

面白いのが最上位ランクのバラツキ。「シュン、ラウ、アキラ3強派」（ふ～ど、イトシュン、こえど）と「シュンとラウ2強派」（ジョセフ、ゴージャス、パイダーマン）、そして「シュン1強派」（ホームステイアキラ、板橋ザンギエフ）といった感じで、思ったよりも意見が分かれている。ここにブラッド、リオンを加えた5キャラ辺りまでが、現状で多くのプレイヤーが「強キャラ」と評価しているのは確実。

強豪にこれだけハッキリと提示されると微妙な気分になるのが、上記5キャラに入っていないキャラ。とはいえ、前述のように多くの強豪が「Sクラスから下はダンゴで、今後どうにでも変わる」と語っていることから、この先のキャラランク情勢は絶えず大きな動きがあると予想される。果たして、今後Sクラスにくらい付けるキャラは登場するか!?



ライチ、バングの次に続くのは!?

闘劇決勝大会では、ライチ、バングを追うダークホース的キャラクターたちにも注目！ 今回は、タオカカとラムダのトッププレイヤーによる、キャラクター分析を掲載するぞ！

Text:よるよる

ヒット&アウェーを徹底する タオカカ

情報提供：辻川

高い機動力を生かして安全圏から攻め込めるのがタオカカの強み。連続技には高火力なものがそろっているぞ。

タオカカの強さとは？

タオカカの強みは、高い機動力とダンシングエッジを使った豊富な動きにあると思います。画面を広く使って動き回りつつ、相手のスキをうかがいながらジャンプ攻撃を仕掛けたり、相手が攻めようとしたところにジャンプCやダンシングエッジ、→＋A、空中投げなどの迎撃手段を合わせていくスタイルが特に強力です。無敵時間の長いカウンターアサルトから連続技や連係に持ち込めるので、ここぞというときの切り返し能力も優れています。

ほぼ二匹になる！の研究が進み、連続技の火力も大幅に上がったのも見逃せない「強さ」ですね。



[illegible]

バング、ライチ、タオカカの3強

ジンは逃げるタオカカに引っ掛けやすいジャンプ攻撃を多く持っており、動き回りつつスキを狙うというスタイルが取りにくいため、攻めのチャンスをつかみづらいです。無敵技の吹雪が切り返しや迎撃として優秀なので、攻めを切り返されやすいのも闘いにくいと感じる理由ですね。

ライチはしゃがみAやジャンプCが空中に居るタオカカに機能しやすいという点もあるのですが、やはり一番の負け材料となるのは連続技からの起き攻めの強力さでしょうか。連続技のダメージが大きい上に、そこから起き攻めに持ち込まれてしまうので、体力の低いタオカカは切り返しから一気に負けてしまうということも珍しくありません。

バングは、タオカカ側がかなり有利に闘えるキャラクターだと思っています。バングの強みである立ちAや立ちBが、タオカカの通常技の特徴である「低姿勢」に弱いことに加えて、機動力が高いため、攻めの起点として使われるバング流手裏剣術を回避しやすいということも有利に働いています。さらに、切り返しとして使われる大噴火やドライブ能力のガードポイントも低姿勢技に弱いため、攻めているときも比較的安全に攻められます。バングと有利に闘えるというだけで、チーム戦ではかなり重宝されるキャラクターではないでしょうか（笑）。



[illegible]

タオカカ視点のキャラ相性

辛	ライチ、ジン、ラグナ
五分	カルル、ハザマ、アラクネ、ハクメン、ノエル、ツバキ
楽	レイチェル、ラムダ、テイガー、バング

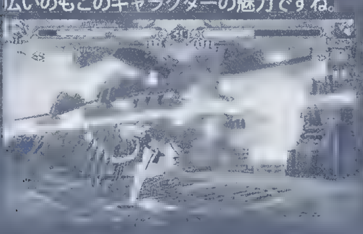
ソードサマナーの雨で相手を封殺！ ラムダ

情報提供：ごろ@愛生命

多彩な軌道を描くソードサマナーを駆使した立ち回りは安定感抜群。画面端付近の連続技の火力は一級品だ。

ラムダの強さとは？

一部キャラクター以外に対しては、遠距離からソードサマナーで一方的にダメージを取りにいけるのがラムダ最大の強みです。間合いを離してしまえば、ダッシュや空中ダッシュなどの行動に対してリスクを与えやすいので、うまくいけば相手を完封するような勝ち方も可能です。ソードサマナーをかいくぐってきた相手に対しては、→＋Aやしゃがみ Aを使った対空迎撃やグラビティシードによる切り返しを狙えるので、近距離戦でも意外な強さを発揮できます。やれることが多くて、動きの幅が広いのもこのキャラクターの魅力ですね。



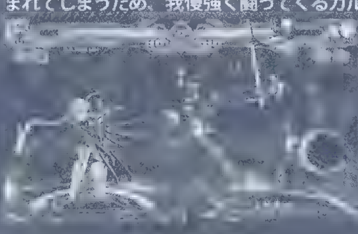
グラビティシード使用後、重力ゲージが回復するまでどうし[illegible]

アラクネ狩りはラムダで

タオカカはスピードが速いためソードサマナーで的を絞りにくく、体力を奪うためにはどこかで近距離戦を挑まなければいけないのが辛いと感じる点ですね。ライチは棒を使った通常技のリーチが長く、通常技やグラビティシードの外から殴られる状況が多いので、相手のダメージチャンスが生まれやすいのが厳しいです。滑空投げ（※）がラムダのジャンプとかみ合いやすいので、どの間合いでも安心できない怖さがあります。

カルルに関しては、ソードサマナーが人形に阻まれてしまうため、我慢強く闘ってくるカルル使いは闘いにくいです。カルルと人形の間に挟まれてしまうと一気に勝負が付いてしまうことも珍しくないので、ラムダ側も「人形にダメージを与えて停止させる」戦術を取る必要が出てきます。いったん人形を停止させれば、勝負を仕掛けるチャンスです。

アラクネは本作で「強い」といわれるキャラクターの一人ですが、ラムダから見るとかなり闘いやすい相手です。烙印ゲージがたまってしまうと一瞬で負けてしまうのはほかのキャラクターと変わらないのですが、烙印ゲージをためさせない動きが可能なため、何も起こらずに倒してしまうこともあります。アラクネの得意とする位置を、→＋Dや↓＋Dで、制圧するように闘うのがポイントですね。

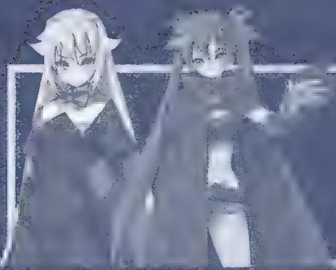


[illegible]距離で闘うとのこと。火力が高[illegible]

ラムダ視点のキャラ相性

辛	ハザマ、バング、ライチ、タオカカ、カルル
五分	ラグナ、ハクメン、ノエル、ジン
楽	レイチェル、アラクネ、ツバキ、テイガー

※[illegible]





闘劇最大の注目キャラは戦処女の二人!

「3」の主人公ヴァイスと、タイムリリースで参戦したシャルラッハロート。稼動当初はいろいろいわれていた二人だったが、結局のところどうだったのだろうか?

Text:ケンちゃん

その実力はまさにハイスタンダード! ヴァイス

ヴァイスは接近戦を挑んでいくスタンダードタイプのキャラ。通常技は全体的にリーチが短いものの、攻撃発生が早く攻撃判定が強力。さらに相殺不能の無敵技である穿剣フリーゲン、穿孔剣ツェントルム、コマンド投げの群剣グライフェンがあり、防御&ガード崩し能力も高い。

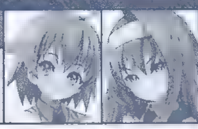
また、装剣ザインで剣を装着すれば、リーチが延び攻撃判定が強化される。一度攻撃を受けると装剣は外れてしまうが、十分に強力だ。

加えて、あらゆる格闘ゲームの強キャラがなぜか持っている、「やられ判定の小さい」というファクターも備えている。とくにしゃがみ姿勢が低く、相手キャラによっては主力けん制技が空振りすることもある。

自身の性能が高いため、さまざまなアルカナを使いこなせるのも強み。その中でも特に、起き攻めが強化される上、無量光の意ヒット後に装剣ザインが狙える時のアルカナが一歩抜きん出ている感がある。そのほかには、アルカナバーストの使用機会が多い愛、花のアルカナが強力か。



装剣ザインの出始めをキャンセルして超必殺技を出すと、剣を装備しつつ超必殺技を出すことが可能。このテクでさらに伸びるか!?

得意キャラ			苦手キャラ		
はぁと 冴姫			ペトラ シャルラッハロート		

はぁと、冴姫をはじめとする、接近戦を挑むスタンダードタイプのキャラにはめっぽう強い。全体的に攻撃判定、攻撃発生の面で優位に立ちやすく、さらに無敵必殺技の性能がほかのキャラと比べて図抜けている点が大きい。

逆に苦手とするのが、接近戦に持ち込みにくいペトラ、シャルラッハロートといった遠距離戦を得意とするキャラたち。特にペトラはL.G.A dodgeのせいで接近しても攻めを避けられやすい上、強力な攻撃判定を生かしにくいのだ。

体力は少ないがその実力は本物!! シャルラッハロート

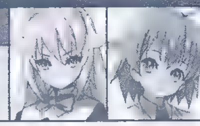
タイムリリースキャラとして登場したため研究され始めるのが遅く、体力(根性値)の低さからその評価に関してはさまざまな意見があったシャルラッハロート。だが、プレイスタイルが固まってきた現在では、一般的にはトップクラスのキャラという認識に至っているようだ。

何といっても鎖を使った攻撃のリーチが魅力のキャラで、相手を寄せ付けないスタイルで接近戦主体のキャラには優位に闘える。さらに相殺不能の技や飛び道具反射判定を持つ技があり、生半可な遠距離を得意とするキャラには逆にダメージを与えられる。リーチが長い鎖攻撃がヒットすると、そのままホーミングキャンセルから連続技を決められるため、どの状況からでも一定以上のダメージを与えられるのも強みといえる。

アルカナ選択は、連続技、立ち回りの両面で役立ち、体力回復にも使える樹のアルカナがベスト。➡+Dで間合いを離せる風のアルカナ、ガード崩し能力と連続技のダメージアップに使える火のアルカナも一般的だ。



立ちB、しゃがみB、ジャンプAを使った対空迎撃は最強クラス。相手キャラとしては、この防衛網をかいくぐって接近できるかが勝負。

得意キャラ			苦手キャラ		
ヴァイス はぁと			ペトラ このは		

ヴァイス、はぁとといった接近戦を挑んでくるようなタイプのキャラには、接近を阻む手段が豊富にあるため有利に闘いを展開できる。

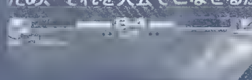
苦手なのは、シャルラッハロートより遠距離戦が得意なキャラたち。特に苦手とするペトラは、L.G.A fire type-βの存在がカギ。得意とする距離のさらに外から、一方的に攻撃されるのが厳しい。このはは一度接近した時のまとわりつきが厳しい上、遠距離でも手裏剣や苦無で互角以上の闘いをされてしまう。

そのほかの注目キャラ

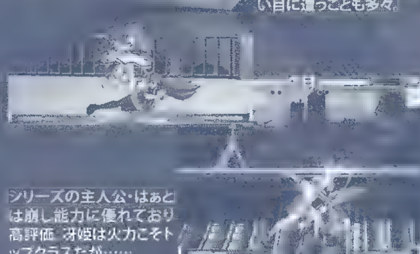
今、注目を集めているのが、ヴァイス、シャルラッハロートに対して有利に闘えるペトラ。遠距離戦が全キャラ中でもトップクラスかつ接近されたときの防御手段が豊富なので、穴となる部分が少ない。

このペトラの牙城に迫るのが、上で解説したヴァイス、シャルラッハロートに加えて、あかね、エルザといった接近戦タイプ。あかねは強力な通常技、高火力の連続技に加えて、当て身技の花映し、風紋といったほかのキャラクターには無い防御技の存在で、相手の強力な連係に対抗しやすい点が優秀。エルザは性能こそスタンダードだがコムニオを利用した起き攻めが強力で、闇や運のアルカナを選択すれば1回のチャンスから一気に勝利まで持ち込めるほどのキャラパワーがある。

最近注目を集めてきたのがこのは。接近戦でのガード崩し能力の高さに加えて遠距離戦もこなせる万能さが魅力で、極端に苦手とするキャラが少ない。ただ、高いコマンド入力精度が必要となるため、それを大会でこなせるかどうかが不安点か。



飛び道具をかいくぐってペトラに接近しても、L.G.A dodgeからの派生技で痛い目に遭うことも多々。



シリーズの主人公・はぁとは崩し能力に優れており高評価。冴姫は火力こそトップクラスだが……。

もう一人の新キャラクター どうなの? えこちゃん

もう一人の『3』からの新キャラであるえこは、現状では中堅クラス程度と評価されている模様。とはいえ、ホーミングを使ったジャンプEによる接近やしゃがみB→蔦など、対戦経験がないと回避が難しい連係が多く、いわゆる「分からん殺し」が横行する可能性もある!?



あと一歩、キャラパワーが足りていない感があるえこ。おえかきするのがもう少し使いやすければ……。

戦国BASARA X CROSS

打倒！　毛利元就!!

ついに店舗予選も終了！　毛利元就の通過者は4名と、当初の予想を下回る結果となったが、その実力に疑いの余地は無い。優勝最右翼であろうその彼を徹底攻略する！

Text:禅

毛利元就の最強たるゆえんとは？

毛利元就は援軍である毛利軍兵士を使った圧倒的質量に加え、本体の繰り出す技の一つひとつも優秀なスーパーキャラクター。判定の強い兵士の攻撃を複数同時に操り、相手の動きを封じした上での、ガード不能の必殺技、先の手「発」がなんとも強力。本作を見たことがない人でも、「多対一の状態が長時間続く格闘ゲーム」といえば、いかに彼が抜きん出た強さを持っているか想像していただけると思う。さらに、堅実な立ち回りを実現できる牽制技や、相手のジャンプ攻撃を的確に落とすことができる対空技までそろっているのだから驚きだ。

よって毛利元就を倒すということは、「毛利軍兵士による包囲網を崩した上で、毛利元就本体との勝負に持ち込み、それに勝利すること」を意味する。言葉にしてしまえばなんとかなりそうなものなのだが、これが大変難しい。兵士に攻撃を当てて追い返そうとして、逆にその兵士の攻撃をもらってしまったり、その隙を他の兵士を利用した攻撃や毛利元就本体に突かれて一気に押し切られることがよくある。兵士に攻撃を当てつつ、毛利元就にも攻撃をガードもしくはヒットさせられるような攻撃を選んで立ち回らなければならないのだ。

対毛利元就キャラランク

キャラ	ランク
秀吉、幸村	B
元親、忠勝、信長	C+
政宗、謙信、慶次、お市	D

毛利軍兵士「さん」たちの活躍をとくと見よ！

「元就様の前は自分たちが守ります！」



元就様と並行して走る槍兵と、後方から火矢による援護射撃。敵の攻撃は毛利軍兵士さんがカウンターを取ってくれることもある。まさに鉄壁だ。

「たとえこの身が朽ち果てようとも……」

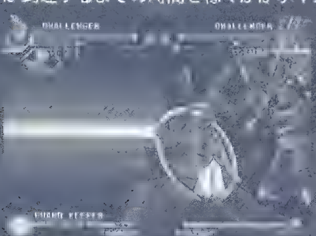


元就様の背中押し攻撃は、武器を失っても体当たりすることで相手の身動きを封じます！（そして、元就様の発に巻き込まれる……グハァ！）。

タイプ別　毛利クラッシュワンポイントガイド

一発ハイリターン型　幸村・秀吉・信長

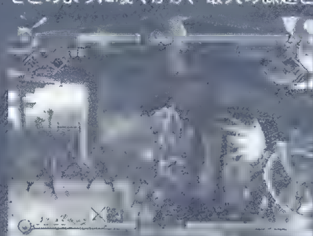
ワンチャンスさえつかむことができれば、強力な陸上コンボに移行することができ、場合によっては元就に援軍カウンターを使わせることで援軍レベルが減少、その後の立ち回りを楽にすることができうるキャラクターたちだ。ただし、陸上コンボの多くは援軍が一定のレベルで控えていることが始動条件となるものが多い（＝チャンスの到来まで援軍カウンターを我慢しなくてはならない）。できることなら毛利軍が到着するまでの間に怒涛の攻めを仕掛け、少しでも体力差をつけたいところである。毛利軍が到着してからは、いかにして自分の援軍が到達するまでの時間を稼ぐかかポイントだ。



毛利軍兵士などに押され一方的になった状況が動き始める一瞬。毛利の攻めをバックステップや直前ガードで凌ぎ、元就本体がうかつに近づいて出来たこのチャンスを逃すな！

起き攻めパターン型　忠勝・元親

条件は困難だが、毛利軍兵士を無効化しつつ、毛利元就に対してｎ択を仕掛ける状況を作り出す可能性を持っているのがこの2キャラだ。元親は単体同士での技の相性が比較的良いので、1ラウンド目をとりつつカラクリ兵器生産に必要なお金を溜めることが重要。お金を稼いだら毛利軍の猛攻から必死に逃げ、機をみて「木騎」を要請し、到着後に反撃を試みよう。忠勝は支援兵器を利用した強力な起き攻めループに持っていけるかどうかが勝負といえる。とはいえ、「毛利軍が到着してから、こちらの援軍の家康が到着するまでの約10秒間」をどのように凌ぐかが、最大の課題となる。



条件がそろった状態。こうなると元就もうかつに手出せなくなる。大人しくなった元就に怒涛のｎ択を仕掛けて一気にこれまでのうっぷんを晴らし、体力差を巻き返そう！

その他の人々　慶次・お市・謙信・政宗

この4キャラクターは、毛利軍の物質量の前においては、理論上勝ち目が無いといっても過言ではない。謙信、政宗は毛利軍兵士を無効化しつつ元就へ攻撃を当てる手段が乏しく、何の技を振るにしても兵士にさえぎられてしまうことが多い。お市と慶次は固有の爆発力こそ持ってはいるものの、その力が爆発する前に試合終了になってしまうほどの機動力の乏しさが問題。どのキャラも一度のミスを犯さないことが前提で、やっと毛利元就に一矢報いることができる程度だろう（当然ながら勝利につなげるには、これに加えて数回、ハイリスクな読み合いに勝たなくてはならない）。



慶次の陸上コンボは打撃、コマンド投げなど狙える状況は多いが、なかなか始動にたどりつけないのが現実。写真の光景を目の当たりにできた人はとてもラッキーかも！

闘劇'10本戦ではこうなる!?
予選通過者は毛利元就と豊臣秀吉が4名ずつで並んでいる。この2キャラがどのような形でぶつかるかという点はもちろんのこと、ほかのキャラクターの使い手が元就と秀吉の対策をどこまで仕上げてこられるかにも期待したい。特に秀吉使いはクセ者ぞろいなので、ひょっとしたら優勝候補最右翼の元就も油断はできないかも！



関西、関東の強豪プレイヤーが語るマイキャラ

関西最強ファウストと名高いRF氏と、関東の誇る職人FABが自らの得意とするプレイスタイルと、キャラクター相性を冷静に分析!熟読し、達人の境地への手掛かりとせよ!

Text:よるよる

PICK UP キャラクター ファウスト(語り手:RF)

ミスが起きにくいことの強さ

ファウストの評価はちまたでそれほど高くないキャラクターですが、「大会に強い」という要素に長けたキャラクターであると思っています。難しいテクニックを主力に据えていないので、大会で起こるミスの数が少ないことに加えて、アイテムという「運」が絡む要素は相手にとって脅威になるからです。アイテムの生かし方を知っているファウスト使いにしか分からない「好機」を、アドリブでどう生かすかがこのキャラクターの腕の見せどころですね。


RF氏は[illegible]の[illegible]知している。自[illegible]り出される技[illegible]

一方的な試合展開を作らせない

こうやって並べてみると、ファウストは不利キャラクターが多くて厳しいように感じられますが、不利な組み合わせであっても、わずかなリスクで済むのがファウストの強みのひとつだと思います。通常技が強く、相手の間合いの外からダメージを与えるチャンスが多いので、立ち回りがきついと感じることはそれほど多くありません。ただ、やはり他のキャラクターに火力の面で劣っていることが多く、メイはそれが大きく響いてくる組み合わせです。飛び込みの処理を2回成功させても、1回ミスしてしまうと、大ダメージを受けてリターン負けをしてしまうのです。

一般的に強いといわれているエディ、テスタメント、ポチョムキン、スレイヤーに対しては、不利を感じるものの、その原因が立ち回りよりも火力差によるところが多いので、すんなり勝ててしまうこともあります。エディに関しては、しゃがみHSや愛などで分身を消しやすいこと、テスタメントに関してはいきなりオイッス!を切り返しとして使えるポイントが多いので、負けパターンに入りにくいのです。ミリアに関しては、一番きついと感じるので無理のカテゴリーに入れましたが、これも相手の体力の低さや切り返しの弱さにつけ込めることがあるので、10回やって10回負けるというような組み合わせではないのです。ただ、起き攻めで一方的に攻め込まれる時間が長いので、負けるときは何もせずに負けてしまうというケースも珍しくないですね(笑)。

楽勝	ジョニー、ディズィー
有利	アクセル、イノ、アバ、カイ、ポチョムキン、ブリジット、ソル
五分	聖騎士団ソル
不利	スレイヤー、ロボカイ、メイ、ヴェノム、闇慈、紗夢、ザッパ、梅喧、チップ、エディ、テスタメント
無理	ミリア

PICK UP キャラクター ポチョムキン(語り手:FAB)

攻めをさばききることを重視

ガードを主軸に相手の攻めをさばきつつテンションゲージを溜め、徐々に前進して攻めのチャンスを作るのが自分の理想とする気持ちの良い闘い方。それを実現させてくれるキャラクターがポチョムキンだと思っています。長くこのキャラクターを使ってきたので、最近は人対策をされないように以前はあまり使っていなかった、デッドアングルアタックを混ぜるなどの変化を見せていますが、基本的な闘い方の指針はぶれていません。


[illegible]ガードでテンション[illegible]める我慢強い闘い方がFAB氏の持ち味。そのプレイヤーが求める[illegible]

我慢強く、逆転のチャンスを狙う

ポチョムキンは、不利キャラクターに対しても、対策を練り込んでいけば徐々にキャラ差を詰めていけるやり込みがいのあるキャラクターです。相性の悪いテスタメント戦では、HS版エグゼビーストの届かない間合いから立ちHSで触りにいくことや、ゼイネストをジャンプⓅや立ちⓅで壊しつつ前進し、端に追い込んでいくことを意識するように闘えば、勝ちが見えてくることが多いでしょう。同じく苦手とするエディ、ディズィー、ブリジット戦に関しては、相手が上へと逃げながら闘うことになると思うんですが、これに対して、リターンは低いですが、ジャンプⓅや前進でプレッシャーを与え続けていく我慢強さが大事です。

さらに、これは不利キャラクターに限った話ではないのですが、僕の場合はスラバ(スラッシュバック)を勝負どころで狙っていくようにしています。ポチョムキンはスラバとの相性が良く、相手がつい入れ込んでしまいがちな連係に対して、スラバ→ポチョムキンバスターなどを狙えるのが強みです。失敗してもリスクの低いポイントで狙うのがスラバの肝になっていて、ブリジット戦でもしゃがみⓅやしゃがみⓀに対して狙えるようになれば、ローリスクハイリターンな切り返し手段になると思います。エディ戦では、HS版やFB版のインヴァイトヘルやエディ召喚→移動攻撃の2段目に狙うことで、相手の攻めを止めるチャンスを作り出せることもあります。狙いどころを知っていれば、一方的に攻められることが減るはずです。

楽勝	ジョニー、ロボカイ、スレイヤー
有利	アクセル、ソル、イノ、アバ、メイ、闇慈、聖騎士団ソル、ザッパ(運次第で五分)、梅喧、チップ
五分	紗夢、カイ
不利	テスタメント、ミリア、ディズィー、ファウスト、ヴェノム、ブリジット
無理	エディ(いさ、小川レベルに限る)

エヌアイン完全世界

システム知識で完全世界をモノにしろ！

エヌアイン完全世界
■メーカー　SUBTLE STYLE／るつぼゲームアーツ
■ジャンル　2D対戦格闘
■操作方法　8方向レバー＋ボタン
■稼動日　2010年6月（稼働中）
■使用基板　SYSTEM BOARD

敷居が低く遊びやすいのが魅力の「エヌアイン完全世界」。これらのシステムを踏まえれば、今からでも最前線の対戦シーンに参加できるぞ。

第一回エヌアイン完全世界 公式大会概要情報

■予選大会スケジュール：
2010年8月22日（日）～9月26日（日）
全国6店舗で予選開催。詳細はKO-HATSUのHP参照。
■本選スケジュール：
2010年10月9日（土）～10月10日（日）
大阪府のKO-HATSUにて決勝大会を開催。10月9日12:00より1on1大会、同15:00より決勝トーナメント、10月10日12:00より2on2大会を開始。2on2終了後には紅白戦を開催。
■主催・運営：KO-HATSU（http://www.ko-hatsu.com/）
■協賛：SUBTLE STYLE（http://subtlestyle.net/）
■備考：参加費一人500円（本選各大会）。参加者に特製SUBTLE STYLE描き下ろしポストカードを進呈。事前のウェブエントリー推奨。
▶今号では、参加賞のポストカード（2枚セット）を5名様にプレゼント。応募方法は3ページ参照。

知っておきたい重要ポイント① 2段ジャンプを知る

本作では、ジャンプ中に再度レバー上要素を入力することで2段ジャンプが可能。2段ジャンプは通常ジャンプが出た直後から可能で、低い高度から出した場合は高く跳び、高い高度から出した場合は低く跳ぶという特徴がある。ただし2段ジャンプ中は空中ガードができないので注意。

また本作では、通常ジャンプ後に空中判定になってから5フレーム目まで空中ガードができない。前作に比べ、多彩な空中戦が展開できる本作だが、空中ガードができない瞬間が存在する点を踏まえておこう。

●なお……

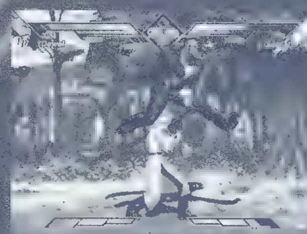
キャラクター名	移行F
テンヘルリッター、大魏（速度強化）	3F
大魏（通常時）、電光戦車	5F
その他のキャラ	4F



テンペルリッターのみ、ジャンプA、ジャンプBに2段ジャンプでキャンセルをかけることができる。

知っておきたい重要ポイント② ニュートラルガードを知る

本作ではレバーニュートラルの状態に相手の攻撃が重なった場合、自動でガードが発生する。これがニュートラルガードで、立ちガード同様、下段攻撃以外の攻撃をガードする。通常の立ちガードに比べガードゲージの削減量が1.5倍になってしまうが、ガードの表裏が分かりにくい攻撃を自動的にガードしてくれるのが最大の長所。なお、相手の攻撃の初段をニュートラルガードした場合でも、その後にレバーを後ろ方向に入れておけば、連続ガードになる攻撃でも以降はレバーガードをしていると処理される。こうすれば多段攻撃に対してのニュートラルガード時に、ガードゲージの蓄積量を最低限に抑えることが可能だ。



起き攻めのいやらしいめくり攻撃にも容易に対応可能となる。ただし投げや下段には注意しよう。

いますぐ対戦デビューするための 全キャラクター実戦コンボ集

■コンボ集の見方
……システムを使わないつなぎ
……完全煉鎖でのつなぎ
Ⓒ……キャンセルを使ったつなぎ

【　】は、同じパーツを複数回繰り返す場合や、複数の選択肢に分岐する場合に、該当箇所を指定するのに用いています。

エヌアイン

Ⅰ【しゃがみA・立ちB・B】or【しゃがみB】　B ENテレポートレイダー×3　【特攻テレポートレイダー】or【ENサイコキネシス】
Ⅱ ➡+C→ジャンプA・B→（着地）→【立ちB・B】or【しゃがみB】Ⓒ【A ENテレポートレイダー×3】or【A ENテレポートレイダー×2Ⓒ特攻テレポートレイダー】
Ⅲ（画面端付近）ダッシュ攻撃→（壁やられ誘発）→立ちB・BⒸ【ENレヴィテイター】
Ⅳ ENレヴィテイターⒸ特攻レヴィスラッシャー

解説:Ⅰは基本コンボ。起き攻めを狙う場合は、B ENテレポートレイダーの代わりに立ちC・Cにつなごう。Ⅲは壁コンボ。高めで壁やられにすれば、特攻テレポートレイダーなどでも追撃可能。Ⅳは対空、切り返しからのコンボ。ENレヴィテイターをガードされても、特攻レヴィスラッシャーまで出し切れば反撃を受けにくい。

カティ

Ⅰ【しゃがみA・立ちB・B】or【しゃがみB】　【B爆走カルーセル→しゃがみA・立ちB・B　C制裁モルゲンシュテルン】or【C制裁モルゲンシュテルンⒸ特攻ヴィルベル】
Ⅱ 立ちC（タメ版）→ジャンプA・B→（着地）→立ちB・B　C制裁モルゲンシュテルン
Ⅲ ➡+C→しゃがみA・立ちB・BⒸC制裁モルゲンシュテルンⒸ特攻モルゲンシュテルン→（壁やられ誘発）→ジャンプC
Ⅳ（相手と距離が近い場合）【華麗ヴィルベルⒸ空中特攻カルーセル】or【発眼モルゲンシュテルン】→しゃがみA・立ちB・BⒸC制裁モルゲンシュテルン

解説:Ⅰは基本コンボ。距離が近いときは爆走カルーセル、遠いときは制裁モルゲンシュテルンを狙っていこう。Ⅲは中段コンボと壁コンボ。特攻モルゲンシュテルンは壁やられを誘発するので色々な局面で使っていける。相手が受身を失敗すればしゃがみCで追撃できる。Ⅳは切り返しコンボ。発眼モルゲンシュテルンは発生、リーチ共に優秀。

テンペルリッター

Ⅰ【しゃがみA・しゃがみB・B】or【立ちA・B・B】　B滅心斬　【特攻滅心斬】or【戦術螺旋斬】
Ⅱ（画面端付近）【しゃがみA・しゃがみB・B】or【立ちA・B・B】ⒸA滅心斬Ⓒ特攻落鳥斬→（壁やられ誘発）→しゃがみA・しゃがみA・しゃがみC
Ⅲ ➡+B・BⒸ（2段ジャンプ）→ジャンプBⒸC真空斬→（着地）→ジャンプA・A・BⒸ（2段ジャンプ）→ジャンプA・A・B→（着地）→立ちA・立ちB・しゃがみC
Ⅳ ➡+C→ジャンプA・A・BⒸ（2段ジャンプ）→ジャンプA・BⒸC真空斬→（着地）→立ちA・しゃがみC

解説:Ⅰは基本コンボ。Ⅱは壁コンボ。A滅心斬は出すタイミングが早くても遅くても当たらないので注意。Ⅲはリーチの長い下段技である➡+Bからのコンボ。最初の2段ジャンプは画面中央では前ジャンプ、画面端近くでは垂直ジャンプから後のコンボをつなげよう。Ⅳは中段の➡+Cと2段ジャンプキャンセルを組み込んだコンボ。

アカツキ

Ⅰ しゃがみA・立ちB・B　➡+C→ジャンプA・B→（着地）→立ちB・B　【C徹甲脚】or【神風】
Ⅱ ➡+B→しゃがみA・立ちA・BⒸ【C徹甲脚】or【神風】
Ⅲ（画面端）しゃがみA・立ちB・BⒸ➡+C→垂直ジャンプA・B・C→（壁やられ誘発）→（着地）→ジャンプB・C→（着地）→立ちA・B・B・しゃがみC
Ⅳ（画面端）しゃがみA・立ちB・BⒸ➡+C→ジャンプA・B→（着地）→立ちB・B　A徹甲脚→A人間迫砲　神風

解説:Ⅰは基本コンボ。特攻ゲージは高威力でコンボ補正がかかりにくい神風を中心に使用しよう。ジャンプA・Bのつなぎを遅らせてつなごう。Ⅱは中段コンボ。Ⅲは壁コンボ。垂直ジャンプCを遅らせてつなごう。Ⅳは画面端での神風コンボ。

鼎

Ⅰ【ジャンプC→A螺旋四方投げ】or【しゃがみA・立ちA　A螺旋四方投げ】→【C極楽鳥】or【特攻極楽鳥】
Ⅱ（画面端付近）ダッシュ攻撃→（壁やられ誘発）→B螺旋四方投げ→【C極楽鳥】or【特攻極楽鳥】
Ⅲ 地獄車→しゃがみA・立ちBⒸ【C極楽鳥】or【特攻極楽鳥】
Ⅳ（画面端付近）立ちC→金剛夜叉→（壁やられ誘発）→B螺旋四方投げ→C極楽鳥

解説:Ⅰは基本コンボ。極楽鳥後の最速ジャンプからの攻撃は発生の早い無敵技以外で切り返せない強力な連係に。Ⅱは壁コンボ。壁やられ中は地面付近に落ちてくると投げられ判定が復活するのでそこを投げよう。Ⅲは地獄車からのコンボ。Ⅳは金剛夜叉を組み込んだコンボ。完全世界中は螺旋四方投げと立ちCで二択を狙っていこう。

泰

Ⅰ（画面中央）【立ちA・立ちA・B】or【しゃがみA・しゃがみA・B】　A翻身双肘　特攻翻身双肘→C翻身双肘Ⓒ特攻側宙仆腿
Ⅱ（画面端付近）立ちA・立ちA・B・C・C→（壁やられ誘発）→立ちA・立ちA・立ちB　A翻身双肘　特攻邪視
Ⅲ C翻身双肘→しゃがみB　B翻身双肘　特攻翻身双肘
Ⅳ ➡+B→立ちB　C翻身双肘　特攻側宙仆腿

解説:Ⅰは画面中央での基本コンボ。特攻翻身双肘の後は、端との距離によっては追撃可能。Ⅱは完全煉鎖で壁やられになった相手に追撃するコンボ。邪視のステータス妨害効果により後の展開が有利になる最重要コンボ。Ⅲは突進技であるC翻身双肘からの追撃。奇襲から大ダメージを。Ⅳは中段技である➡+Bからのコンボ。

マリリン大姐

Ⅰ【立ちA・立ちB・B】or【しゃがみA・立ちB・B】→しゃがみA　B一二三掌　特攻架推掌
Ⅱ（画面中央）架推掌→ダッシュ攻撃→（壁やられ誘発）→C架推掌　特攻架推掌
Ⅲ ➡+C→しゃがみA・立ちBⒸB一二三掌Ⓒ特攻架推掌
Ⅳ（画面端付近）空中投げ→C挑打下欄　特攻架推掌

解説:Ⅰは基本コンボ。一二三掌は三段目まで出し切り、三段目をキャンセルして特攻架推掌へとつなぐ。Ⅱは架推掌で壁バウンドしたところをダッシュ攻撃で拾うコンボ。特攻一二三掌の後も同様にダッシュ攻撃で拾えるぞ。Ⅲは中段技である➡+Cからのコンボ。Ⅳは端付近での空中投げからの追撃。

知っておきたい重要ポイント③ 攻性防禦を知る

BC同時押し、あるいはDで出せる攻性防禦は、相手の攻撃に合わせることで、攻撃を受け止めた後に自動で反撃する防御行動だ。自動反撃からは追撃できるので、攻守ターンの切り返しから大ダメージを奪うことができる。前作同様、本作でも防御の要となる重要なシステムだ。

上・中段攻撃には上段（立ち）攻性防禦、下段攻撃に対しては下段（しゃがみ）攻性防禦で受け止めることができ、空中でも出すことができる。相手の多段攻撃に対しては連続で入力することで対応可能。

ただし、相手が攻撃を仕掛けてこなかった場合はスキをさらしてしまうので、しっかりと相手の攻撃のクセを読んで受け止めるようにしよう。

相手の飛び道具に対して攻性防禦を行った場合は、自動反撃が発生せずにすぐに動ける。また、攻性防禦に成功すると特攻ゲージと防禦ゲージが一定量回復するメリットも。

なお、相手の空中攻撃に対しては空中攻性防禦を、立ち攻撃に対しては上段攻性防禦を、下段攻撃に対しては下段攻性防禦を合わせると表示が「要撃攻性防禦」になる。前作と同じく、通常の攻性防禦には反撃に攻撃力の下方修正がかかるが、くらい状態補正与と相殺されて、与えるダメージにあまり差は無い。



投げには無力だが、攻性防禦は打撃攻撃をすべてノーダメージで受け止めることができる。



反撃にかかる攻撃力補正が今作では低いので、ゲージがあれば大ダメージを狙えるぞ。

知っておきたい重要ポイント④ 完全世界を知る

1ラウンドに一度限りABD同時押しで発動する完全世界。発動するだけで一定量の体力が回復するが、それに加えて一定時間の間、「攻撃力アップ」、「体力が徐々に回復」、「再度ABD同時押しで完全神殺が発動可」となる強化状態に突入する。体力が回復する量は、最大で体力ゲージ上に表示されている赤線の部分まで（下の画像の参照）。



効果時間は特攻ゲージの残量に比例して長くなるが、発動後はそのラウンド中は特攻ゲージが消失してしまう。通常の状態に限らず、技の硬直中やガード硬直中、そしてくらい中などあらゆる状況で発動可能なのも特徴だ。しかしくらい中にも発動した場合は、完全世界の効果時間が通常発動の約0.6倍まで短くなってしまい、結果として自動回復される体力量も少なくなってしまうデメリットが存在する。

また、投げ技をくらっている最中や、相手が最終特別攻撃か完全神殺を出している間は完全世界を発動することはできない。

完全世界中にABD同時押しで発動できる完全神殺は、全キャラ共通で非常に長い無敵時間が設定されている大ダメージ技だ。ヒット数が少ないキャラがほとんどなので、コンボに組み込むよりも無敵時間を生かした割り込み技としての用途が主になる。

発動後はゲージが無くなってしまうものの、絶体絶命の状況を切り抜けることができる上、強化状態の効果とその後の完全神殺で一発逆転が夢では無くなると、恩恵は計り知れない完全世界。起死回生には欠かせない本作の最重要システムだ。



完全世界を発動すると、ラウンドを○○の状態で迎えてしまう。時期を考えて発動しよう。

不律

I　ジャンプB→しゃがみB·C
II　（空中の相手に）しゃがみAⒸ必殺切込刀法
III　ジャンプB→ダッシュ攻撃→（壁やられ誘発）→立ちC
IV　⬅+B（相打ち）→ダッシュ攻撃→（壁やられ誘発）→立ちC

解説: Iはジャンプで浮かせた相手への安定コンボ。IIは必殺切込刀法へとつなぐコンボ。ジャンプBや攻性防禦などで浮いた相手をしゃがみAで拾い、キャンセルで必殺切込刀法へつなげばコンボになる。IIIはジャンプBで浮かせた相手をダッシュ攻撃で拾うコンボ。IVは対空技の⬅+Bからの追撃。相打ち時のみ追撃が可能だ。

アノニム・ガード

I　【しゃがみA·A·B】or【しゃがみA·しゃがみB】Ⓒ【特攻トリニタス】or【AトリニタスⒸ特攻トリニタス】
II　（画面端付近）【しゃがみA·A·B·B·B】or【しゃがみA·しゃがみB·B】→（壁やられ誘発）→しゃがみA·しゃがみB→【特攻トリニタス】or【AトリニタスⒸ特攻トリニタス】
III　（空中の相手に）立ちC→しゃがみBⒸ【特攻トリニタス】or【AトリニタスⒸ特攻トリニタス】
IV　アスムプティオ→立ちB·C·C

解説: Iは基本コンボ。アノニムガードは立ち回り、コンボ共に残弾数の影響を大きく受けるので、連続技はできる限り特攻トリニタスにつないで弾丸を補充しよう。IIは壁コンボ。IIIは対空として立ちCを高めに当てた場合につながるコンボ。IVはアノニムガードの完全神殺アスムプティオは地上の相手にヒットさせると追撃ができる。

大銅

I　【しゃがみA·しゃがみB·B】or【しゃがみA·立ちB·B】Ⓒ【B虎蹲山→C挑領】or【B虎蹲山→しゃがみAⒸB虎蹲山→C挑領】
II　（画面中央）【しゃがみA·しゃがみB·B】or【しゃがみA·立ちB·B】Ⓒ【B烏牛擺頭Ⓒ特攻烏牛擺頭】×n→ダッシュ攻撃→（壁やられ誘発）→ジャンプA·B·C→（着地）→しゃがみA·しゃがみB·BⒸA斬手→A鷂子栽肩
III　（画面端付近）しゃがみA·しゃがみB·BⒸC斬手（1段目）Ⓒ練気化神→ダッシュ攻撃→（壁やられ誘発）→ジャンプA·B·C→（着地）→しゃがみA·しゃがみBⒸA斬手→A鷂子栽肩
IV　（空中の相手に）斬手→しゃがみAⒸB虎蹲山→C挑領

解説: Iは画面中央でのゲージを使わないコンボ。挑領は受身をとれないので起き攻めを狙おう。IIは画面端が近くなったらダッシュ攻撃で壁コンボに移行しよう。IIIは画面端で狙っていける壁コンボ。C斬手1段目を練気化神でキャンセルしてダッシュ攻撃を高めに当てよう。IVは斬手を空中の相手に高めに当てると追撃ができる。

アドラー

I　しゃがみA·立ちB·BⒸ【Aフラクトリット→しゃがみA·立ちB·BⒸ【Cブリッツボンベ】or【Cフラクトリット】
II　（画面端）しゃがみA·立ちB·BⒸCブリッツボンベⒸ特攻ブリッツクーゲル→ダッシュ攻撃→（壁やられ誘発）→B·BⒸCブリッツボンベ
III　（画面端付近）しゃがみA·立ちB·BⒸAフラクトリット→しゃがみA·立ちB·BⒸ➡+B→しゃがみA·しゃがみBⒸCブリッツボンベ
IV　（画面中央）しゃがみA·立ちB·BⒸブリッツガイスト→【立ちA·立ちA·立ちBⒸ➡+B→（ブリッツガイストヒット）】×2→Iのコンボへ。

解説: Iは基本コンボ。相手の立ちくらいを確認できたらAフラクトリット、しゃがみくらいであればほかの必殺技を使おう。IIは壁コンボ。ブリッツボンベⒸ特攻ブリッツクーゲルは連続ガードなので連係にも使える。IIIは立ちくらい限定。IVは、画面端では【　】内を1セットからIかIIIのコンボへ。

エレクトロ・ゾルダート

I　【しゃがみA·立ちA·立ちB】or【しゃがみA·立ちB·B】Ⓒ➡+C→しゃがみAⒸ【⬅+C】or【特攻フラクトリット】
II　（画面端）【しゃがみA·立ちA·立ちB】or【しゃがみA·立ちB·B】Ⓒ➡+C→しゃがみA·立ちBⒸ➡+C→しゃがみA·しゃがみA·しゃがみBⒸCフラクトリットⒸブリッツボンベ
III　フラクトリットⒸ特攻ブリッツクーゲル
IV　（画面端付近）空中投げ→ブリッツボンベ

解説: Iは画面中央での基本コンボ。IIは画面端で狙うコンボ。IIIは無敵技のフラクトリットからのコンボだが、間合いが近ければフラクトリットがガードされていても特攻ブリッツクーゲルが連続ガードになるため、フラクトリットのリスクを減らす連係の意味合いの方が強い。IVは端付近での空中投げからの追撃。

電光戦車

I　【しゃがみA】or【しゃがみB】→AエレクトロアウゲⒸ特攻エレクトロアウゲ→Bエレクトロアウゲ→Bエレクトロアウゲ
II　ブリッツミーネ→立ちC·立ちC
III　（空中の相手に）ジャンプA·ジャンプB

解説: Iは今回の電光戦車の基本コンボ。特攻エレクトロアウゲで壁やられを誘発できるので、Bエレクトロアウゲで追撃する。しゃがみBからキャンセルで出すのはBエレクトロアウゲでも可。IIはブリッツミーネからの追撃。IIIは空対空のジャンプAからの追撃だが、ジャンプAの空対空性能が高いため、狙う機会は多い。

完全者

I　立ちA·A·立ちB·C·C
II　【立ちA·A·立ちB】or【立ちB】Ⓒ【BゲッターカノーネⒸ特攻ゲッターカノーネ】or【特攻ゲッターカノーネ】→【特攻シュテルンブレッヒャー】or【ダッシュ攻撃→（壁やられ誘発）→シュテルンブレッヒャー】
III　（遠距離限定）ゲッターカノーネ→シュテルンブレッヒャー
IV　AフラクシュヴァートⒸギャラルホルン

解説: Iはただの完全煉鎖だが今回の完全者の強さを支える一因となるコンボ。ガードされても特殊な状況でなければ反撃は受けない。IIは画面中央付近で狙っていけるコンボ。IIIゲッターカノーネが当たったときは忘れずに追撃していこう。IVは無敵技のフラクシュヴァートからのコンボ。対空や相手のラッシュの切り返しに。

ムラクモ

I　しゃがみA·しゃがみA·しゃがみB·BⒸ徹甲斬Ⓒ特攻徹甲斬
II　（画面端）しゃがみA·しゃがみA·しゃがみB·BⒸ徹甲斬Ⓒ特攻電光弾→ダッシュ攻撃→（壁やられ誘発）→しゃがみB·BⒸA電光弾
III　（電光地雷ヒット）→ジャンプA·B→（着地）→しゃがみB·BⒸ徹甲斬

解説: Iは画面中央での基本コンボ。レバーは⬇に入れっぱなしで完全煉鎖を出そう。IIは画面端でのコンボで、特攻電光弾の後にダッシュ攻撃を当てて壁やられを誘発する。最後のA電光弾を電光地雷にして起き攻めを狙うのも面白い。IIIは電光地雷ヒット時の追撃。電光地雷がヒットすると相手が浮くので、ジャンプAで追撃が可能。



お店のスタッフとお客さんをアルカディアがつなげます！

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう！



当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。

てあたりしだいゲームリスト

●9月稼働予定タイトル		
機動戦士ガンダム エクストリームバーサス	バンダイナムコゲームス	アクション
太鼓の達人14	バンダイナムコゲームス	和太鼓リズムアクションゲーム
BASEBALL HEROES 2010 WINNER	KONAMI	カードゲーム
beatmania IIDX 18　Resort Anthem	KONAMI	DJシミュレーション
●10月稼働予定タイトル		
REFLEC BEAT	KONAMI	音楽シミュレーション
ロードファイターズ	KONAMI	レース
●今冬稼働予定タイトル		
戦国大戦-1560 尾張の風雲児-	セガ	リアルタイムカード対戦
ダライアスバースト アナザークロニクル	タイトー	シューティング
BLAZBLUE　CONTINUUM SHIFT II	アークシステムワークス	2D対戦格闘
SUPER STREET FIGHTER IV	カプコン	対戦格闘
pop'n music 19 TUNE STREET	KONAMI	音楽シミュレーション
麻雀格闘倶楽部アルティメットバージョン	KONAMI	ネットワーク麻雀
●来春稼働予定タイトル		
ミュージックガンガン!2	タイトー	音シュー

●稼働日未定タイトル		
ジグソーワールドアリーナ	アイデアファクトリー コンパイルハート	パズル
SEGA CARD GEN	セガ	カードゲーム
Let's Go ISLAND	セガ	冒険アクションガンゲーム
バラセロルンペ〜空舞魔導陣〜プレリュード	アールエス	対戦型シューティング
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
METAL GEAR ARCADE	KONAMI	タクティカル・オンライン・アクション
上海	SUCCESS	パズル
exception	SUCCESS	シューティングゲーム
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	パズル
ニトロプラスロワイヤル（仮）	ニトロプラス／マイルストーン	対戦格闘
プロジェクト ケルベルス	HOBIBOX／マイルストーン	対戦格闘
えらべる あそべる タッチタッチトラベル	セガ	タッチパネル・ゲーム集
ペンゴ！（仮称）	セガ／トライアングル・サービス	アクション
ラブプラス アーケード（仮）	KONAMI	コミュニケーションゲーム

ARCADIA DATABASE 〜今月の人気ゲームは?〜

ビデオゲーム部門

1	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT<バンダイナムコゲームス>	277.1pt.
2	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス>	274.1pt.
3	ブレイブルー コンティニュアム シフト <アークシステムワークス>	242.5pt.
4	GUILTY GEAR XX ΛCORE <アークシステムワークス>	195.5pt.
5	MELTY BLOOD Actress Again Current Code<エコールソフトウェア>	125.4pt.
6	アルカナハート3<エクサム>	81.3pt.
7	THE KING OF FIGHTERS XIII <SNKプレイモア>	80.6pt.
8	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN <セガ>	74.,3pt.
9	THE KING OF FIGHTERS2002 UNLIMITED MATCH <SNKプレイモア>	66.2pt.
10	STREET FIGHTERIV <カプコン>	59.3pt.

大型筐体部門

1	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	275.5pt.
2	ボーダーブレイクVer.1.53 <セガ>	273.2pt.
3	麻雀格闘倶楽部7我龍転生 <KONAMI>	235.6pt.
4	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 EVOLUTION<セガ>	188.8pt.
5	beatmania IIDX 17　SIRIUS <KONAMI>	142.6pt.
6	初音ミク Project DIVA Arcade <セガ>	130.3pt.
7	pop'n music 18 せんごく列伝 <KONAMI>	129.1pt.
9	jubeat ripples <KONAMI>	98.6pt.
8	WORLD CLUB Champion Football 2009-2010<セガ>	84.1pt.
10	クイズマジックアカデミー7 <KONAMI>	61.3pt.

注目ゲーム CLOSE UP!!

THE KING OF FIGHTERS XIII
<SNKプレイモア>

人気格闘ゲームシリーズ最新作。これまで培ってきた「KOFらしさ」をベースに、さまざまな新要素を追加。スピーディかつ、派手な試合展開が魅力的な作品になっている。



手の込んだ背景や演出などもKOFらしさを感じさせる。

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したしたゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗（50音順）：大久保アルファステーション/Game in えびせん/GAME BOX.Q2/GAME41/高田馬場ゲーセンミカド/チャレンジャー ABABA天神橋店/デイトナIII/マットマウスパートII　ほか

使って遊べる!! アルカディアクーポン

アルカディアクーポンとは?

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	
BIG BANG 函館	☎0138-54-7100
青森県	
ファイターズ K-ONE八戸店	☎0178-24-9911
[NEW!!]ゲームウィクト盛岡	☎019-681-4800
岩手県	
パロ盛岡店	☎019-643-2872
宮城県	
スーパーヒーロー 仙台名取店(フウキグループ)	☎022-383-1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	☎022-244-5911
THE 3RD PLANET BiVi仙台店(※4)	☎022-742-0543
アミュージアム仙台泉店	☎022-375-8778
秋田県	
ハイテク セガ 秋田	☎018-837-5041
山形県	
カレッジスクエア	☎023-624-3344
福島県	
スーパービンゴ郡山店	☎024-935-2388
THE 3RD PLANETピボット福島店(※4)	☎024-526-3536
栃木県	
宇都宮ピットイン	☎028-661-6917
THE 3RD PLANET那須塩原店(※4)	☎0287-73-0551
つるまき	☎028-634-2839
群馬県	
THE 3RD PLANET高崎店(※4)	☎027-310-6611
茨城県	
[NEW!]フレビシュイカム那珂店	☎029-295-2493
埼玉県	
HAP'1 GAME Citta UNO	☎048-844-8868
HAP'1 GAME Citta'	☎048-837-8021
デイトナIII	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048-961-4967
THE 3RD PLANETフルスポ八潮店(※4)	☎048-994-5377
ヴァルゴ草加店	☎048-924-0432
千葉県	
DEEP	☎047-493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047-475-8918
ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテク セガ 柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店 フェリシダ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227-6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店(※4)	☎047-300-2166
THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店(※4)	☎043-304-7373
SUPER WAVE 柏店(※5)	☎04-7144-8366
★よしもとゲームアミュージアム ユーカリが丘店	☎043-487-4440
東京都	
GAME-NEWTON	☎03-3558-9766
アムネット五反田店	☎03-3495-2183
池袋プレイランドラスベガス	☎03-3982-1817
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズ サンシャイン店(※1)	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店(※1)	☎03-3496-5856
アドアーズ ミラノ店(※1)	☎03-3200-0884
新宿第一店ゲームオスロー	☎03-3209-5517
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
原宿ゲームダブルエックス	☎03-3405-4379
プレイランド ビッグチェリー 羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー 一橋学園店	☎042-344-7741
池袋ギーゴ	☎03-3981-6906
アミューズメントスペース トレジャーアイランド	☎03-3904-2010
アミュージアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
プレイランド ビッグ 東福生店	☎042-553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
よしもとゲームアミュージアム昭島店	☎042-542-0660
ムー大陸 立川店	☎042-538-7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03-5155-6481
THE 3RD PLANET昭島店(※4)	☎042 500-1414
神奈川県	
AMワールドフロンティア三ツ境店	☎045-365-1103
MUTHOS(ムトス)綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS(ムトス)相模原店	☎042-776-5001
ハイテクランド セガ ブリーズ	☎045-313-6435
テクモピア 向ケ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館	☎046-200-6370
ゲームファンタジア茅ケ崎店	☎0467-87-8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4)	☎045-914-7386
新潟県	
ハロータイトー新発田店	☎0254-26-7877
THE 3RD PLANET新潟県庁前店(※4)	☎025-290-8811
富山県	
セガ ワールド富山	☎076-428-0048
石川県	
P.A七尾店	☎0767 53 6517
福井県	
ジョイランド江守店	☎0776-33-1900
セガ アリーナ	☎0776-52-0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37-1616
[NEW!!]セガワールド武生	☎0778-21-1675
山梨県	
アベニュー甲宝店	☎055-225-2511
ゲームハニック甲府	☎055-231-0829
長野県	
アミューズメントパークNASA	☎026-228-7434
セガ ワールド 豊科	☎0263-73-6767
THE 3RD PLANET長野大通り店(※4)	☎026-231 5015
岐阜県	
セガ ワールド 高山	☎0577-35-5077
遊屋楽造	☎058-393 3979
静岡県	
GAME USA	☎054-624-5237
THE 3RD PLANET 富士店(※4)	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET静波(※4)	☎0548-22-7660
セガ ワールド 静岡	☎054-252-3591
セガ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
ブリッズ南浜松店	☎053-442-7235
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4)	☎053-466-3387
ミラクル藤枝	☎054-643-7796
THE 3RD PLANET浜松プラザ店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET BiVi沼津店(※4)	☎055-926-7739
THE 3RD PLANETクレッセ静岡店(※4)	☎054-349-2006
THE 3RD PLANET静岡インター店(※4)	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET御殿場インター店(※4)	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545-57-5002
愛知県	
PLAY SEVEN	☎0586-46-7228
アミューズメントプラザ マルシン	☎0566-25-5001
おもしろランドAHAHA清須店	☎052-401-6013
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052-222-3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564-58-8986
クラブ セガ 金山	☎052-323-0121
ハイテク セガ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・フィエスタ豊橋	☎0532-55-6088
プレイハード 50 春日井店	☎0568-52-8240
プレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
ゲーム塾ワンダーランドAGC	☎0567-22-2522
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-34-6111
ゲームプラザタイガー 一宮店	☎0586-24-2472
ダウンタウン	☎0532-64-2939
PORT24 八事店	☎052-834-9200
三重県	
セガ ワールド 生桑	☎0593-32-9988
セガ アリーナ 浜大津	☎077-523-7015
滋賀県	
セガ ワールド 甲西	☎0748-72-5822
アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	☎077-573-7717
京都府	
ゲームスペース フラニー(フウキグループ)	☎0774-43-9030
西院コットンクラブ(フウキグループ)	☎075-595-1136
下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	☎075-712-4367
スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	☎075-502-5765
セガ ワールド 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET BiVi京都二条店(※4)	☎075-813-2150
大阪府	
アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	☎0726-23-7161
ゲームプラザOKAIII(フウキグループ)	☎0726-71-5123
心斎橋ギーゴ	☎06-6213-8024
チャレンジャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンジャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アビオン	☎06-6645-7692
ジョイランドタイトー天六	☎06-6351-1530
GAME DINO 阪急茨木店	☎072-631-5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミュージアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティリノ	☎06-6345-6185
KO-HATSU(コーハツ)	☎06-6352-3007
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームプラザ21	☎06-6741-7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06-4396-5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06-6618-3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
タロフォフォ	☎0798-32-0099
伊丹ゲームスペース	☎072-785-1549
SUPER WAVE 森友店	☎078-928-7775
奈良県	
キャノンショット(フウキグループ)	☎0742-35-3208
アミューズメントデプト	☎0742-26-7789
和歌山県	
K-CAT紀ノ川店	☎073 480 5111
鳥取県	
スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	☎0858-23-5255
THE 3RD PLANET鳥取店(※4)	☎0857-37-3010
島根県	
ゲームスポット ハロウィン	☎0853-23-0731
今出屋鉄拳塾	☎0852-72-2550
セガワールド出雲	☎0853-23-1870
岡山県	
岡山ジョイホークス	☎086-232-3790
広島県	
スペースV1可部店	☎082-814-6116
スペースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ビートル2	☎0824-62-5504
アミューズメント パークワールド	☎0726-71-5123
山口県	
セイタイトーメルクス店	☎083-923-1165
THE 3RD PLANET山口店(※4)	☎083-933-0307
徳島県	
エンゼルランド 佐古店	☎088-653-4758
高知県	
戦 ikusa	☎088-854 1930
香川県	
ゲームステージ ビート	☎087-868 6007
セガ ワールド 高松	☎087-866-9526
マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	☎0877-63-4333
戦 ikusa	☎087-843-2788
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941-9022
アカトンボ西新店(※2)	☎092-844-6553
スーパーアカトンボ香椎店(※2)	☎092-682-0555
トンボ大橋駅前店(※2)	☎092-553-1081
Amuplats 天神	☎092-737-5500
天神ギーゴ	☎092-724-5971
THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店(※4)	☎092-474-2273
大分県	
アミューズメントスペース31	☎097-523-5060
セガ ワールド 中津(※3)	☎0979-22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントアーク中津	☎0979-23-6179
鹿児島県	
スーパーゲーム チャレンジ	☎099-257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099-255-2505
THE 3RD PLANETジャングルパーク 鹿児島店(※4)	☎099-213-0223
THE 3RD PLANETフレスポ国分店(※4)	☎0995-48-6789
沖縄県	
TSUTAYA内間店	☎098-875 8588
アミュージアム ネーブルカデナ店	☎098-956-3409

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4 **THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5 **SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ(http://www.arcadiamagazine.com/)にて!

店舗経営者の方へ

貴店もアルカディアクーポンに加盟してみませんか? 興味を持たれた店長様、オーナー様がいらっしゃいましたら、お気軽に下記連絡先までご一報ください。ご案内の書類をお送りさせていただきます。

FAXでのお問い合わせの際は、必ず返信用のFAX番号、店名、発送者の方のお名前をお書き添えください。 また、メールでのお問い合わせの際には、件名に「アルカディアクーポンについて」とご記入ください。

■連絡先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株) エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
FAX : 03-3265-7340 E-Mail : location2009@arcadiamagazine.com

ATTENTION!! クーポン使用時の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- 店舗の改装や閉鎖、別の運営会社への移管などにより、加盟店から外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう

アルカディアクーポン
コピーすると使用できなくなります
アルカディア→ゲームセンター
22-9.29まで
平成22年8月30日から

ハイスコア全国集計

(題字：トライアングルサービス 藤野社長)

2010年7月19日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
KOF SKY STAGE	アテナ	15,962,790	龍神TSP	10面(2-5) クーラなし	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
	クーラ	24,197,480	まい'ん	10面(2-5) オロチ	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	京	22,148,520	CAS	ALL 残2、ボム0でALL ステージ10までノーミス1周目1300万	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	舞	17,665,780	龍神TSP	10面(2-5) クーラなし	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
新作					
ザ・ランブルフィッシュ2	シェリル	1,395,930	Y-S	ALL 連付 P×13	えの木（高知）
	ハザマ	1,445,710	Y-S	ALL 連付 P×8	えの木（高知）
シューティングラブ。2007	UNIT-1	33,998,050	TEN	ALL×16、×16、×14、×16、×16	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	UNIT-4	44,358,210	UMC(鮒鮨)	ALL 3ボス潰し×2 残0 ボム1	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
デススマイルズ メガブラックレーベル	キャスパー	12,287,836,442	ダメK.K	ALL 同付	グッデイ21（東京）
デススマイルズII 魔界のメリークリスマス ver.4.00	ウィンディア	1,153,344,161	100	ALL	個人申請 アミューズメントスペースたつみトーヨー店（栃木）
テトリス・ザ・グランドマスター3	CLASSIC-SAKURA	3'16"78	おにくダイスキ お肉センター	ALL 前半1'57"58	Game in えびせん（東京）
トラブル☆ウィッチーズAC ～アマルガムの～娘たち～	ドキドキ・コノン	86,005,080	A.T	ALL	個人申請 ピットイン平塚店（神奈川）
	ドキドキ・ラーヤ	94,380,260	れっさ～@超適当です	ALLクリア ノーミス 残6	個人申請 Hey（東京）
ブレイブルー　コンティニュアム シフト	アーケードモード	9,028,367,720,200	とのおしょう-Ⓕ	ALL テイガー	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
メタルスラッグ6	フィオ	64,022,650	WSM-NOB	ALL Hard 連付	個人申請 セガワールドエデン（長野）
旋光の輪舞 DUO Ver.2.00	アンリ	78,187,260	さべ@LP2もそろそろ飽きたお	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ペルナ	78,872,080	ERO@ペルナちゃんの笑顔まで頑張ります	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	レーフ	75,073,310	龍神TSP	ALL βカートリッジスピード爆撃	GAME 41（北海道）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプA・ボム 通常2周	464,898,592,643	2周目フルコン無し	ALL 残×2 B×2	GAME 41（北海道）
	タイプB・ストロング 通常2周	799,094,428,944	佐天ハード@くやしいっ…！{ビクッビクッ	表2周 ALL 1-5ボスで被弾。あと10億…。	個人申請 プレイアイシー（神奈川）
	タイプC・ストロング 裏2周	777,046,052,691	rkb	裏2周 ALL 残2 ボム2	個人申請 PJC那珂店（茨城）
レトロ					
F/A	5WAY連付き	2,069,900	CYR-せたろ～	ALL 5面60000点	個人申請 ジャンボ（東京）
アームドポリスバトライダー Ver.B		29,317,110	ADS-J.J	11面ALL 上級コース カーペット、マリア、3号機	個人申請 ゲームオスロー立川第2店（東京）
ガンフロンティア	連付	2,797,100	DBS	ALLクリア 連付 H.22.5.27 先月送り忘れ	個人申請 プレイスポット ビッグワン（埼玉）
サムライスピリッツ 天草降臨		1'34"84	はい!! AAZ	ALL 連同付 断末×6 ナコルル	えの木（高知）
ソニックウィングス	IDS	1,612,900	AXIOM-せのん	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
ソニックウィングス3	コウフル&リヴァー・N・ホワイト	3,517,500	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
ドラゴンブレイズ	クエイド	4,163,300	CYS-SAK(37mania)	ALL 連なし・5年ぶり&ドラブレ10周年記念！	個人申請 ゲームファンタジオ敦賀店（福井）
ナムコクラシックコレクション Vol.1	ギャラガアレンジ	1,416,870	CYR-WAR	ALL 連付	Game in えびせん（東京）
ブラックドラゴン		5,066,800	ミルみで	ALL 連付 イージー設定	Game in えびせん（東京）
ブラッディロア		2'53"12	もー、いーっかい!? AAZ	ALL 連付 アリス	えの木（高知）
ワールドヒーローズ2	C・キッド	9,391,100	長い間お世話になりました	ALL ALL Ⓛ D×12 連同付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
戦国エース	源内	1,886,500	さらばアババD.I	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	犬王丸	1,876,700	嘘スコ許すまじ D.I	ALL 1万×10 雷神×2	個人申請 GAME IN COO（兵庫）
鉄拳4	三島 平八	1'19"06	前園セブン	ALL 連同付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
忍		802,080	SYG-SINO@アババに感謝	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
湾岸戦争	初級	8,401,900	KDK-TAKEYUKI	ALL 連付	グッデイ21（東京）

■**お詫びと訂正**：124号の本項に記載漏れがありました。以下、ここに掲載・訂正するとともに、お詫び申し上げます

怒首領蜂大復活ブラックレーベル	タイプA・ボム	903,260,415,321	嘘臭くね？　えび「え？　M氏のこと？」	点滅ALL　ヒバチ撃破	Game in えびせん（東京）
	タイプB・ボム	988,976,673,152	JUS「1兆出たに等しい（キ・リッ」	点滅ALL　ヒバチ撃破　これ以上は難しい…	Game in えびせん（東京）
	タイプC・ボム	887,023,985,943	8筒事件はオアシスすら枯らせた	点滅ALL　ヒバチ撃破	Game in えびせん（東京）
テトリス・ザ・グランドマスター3	CLASSIC SAKURA	3'18"25	にくだんご　お肉センター	ALL　前半1'59"25	Game in えびせん（東京）

次回集計

●次回の集計（アルカディア125号）は2010年9月21日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は9月24日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

CLOSE UP! HI-SCORE!

怒首領蜂大復活 ブラックレーベル

1兆点の壁をぶち破れ!

稼働後から激しいスコア争いが繰り広げられている『怒首領蜂大復活ブラックレーベル』。これまでは、各部門ごとのエキスパートの活躍が目立つ形であったが、ここにきてGFA2-ISO氏が驚くべき勢いで多部門を更新。タイプA・ボム、タイプB・ボム、タイプB・パワーの3部門を総なめにしている。タイプB・ボムで大台超え、ほか2部門も着実に大台に迫りつつある。

なお、今回1兆7000億超えを果たしたタイプB・パワーのTAB-T.N氏の今回の各面でのスコアは3220億、3920億、33050億、38480億、1兆7120億。現状では完璧に進めても、1兆7500億は超えがたいという認識のようだが、果たしてさらなるパターン進化はありえるのか?

タイプA・ボム	点滅ALL ヒバチ撃破
941,974,494,393	
GFA2-ISO	Game in えびせん(東京)

タイプA・パワー	点滅ALL ヒバチ撃破
1,401,275,689,418	
S.S.KSMN@あずにゃんとの愛は永遠	Game in えびせん(東京)

タイプB・ボム	点滅ALL ヒバチ撃破
1,010,221,726,355	
GFA2-ISO	Game in えびせん(東京)

タイプB・パワー	点滅ALL 連同なし
1,712,678,218,396	
TAB-T.N	個人申請 アミューズメントエース津田沼(千葉)

タイプC・ボム	点滅ALL ヒバチ撃破
932,035,506,255	
GFA2-ISO	Game in えびせん(東京)

●今月未更新だった他部門の状況

タイプA・ストロング	点滅ALL 緋蜂撃破
1,013,839,421,979	
chrono@クドわふたー期待age(大久保アルファステーション)	

タイプB・ストロング	ALL+ヒバチ 連無し
743,172,044,677	
SSSLEN@1兆は任せた!(個人申請 東京レジャーランド小岩店)	

タイプC・ストロング	ALL+ヒバチ 連無し
375,413,780,438	
SSSLEN@ヒバチ撃破は奇跡(個人申請 東京レジャーランド小岩店)	

タイプC・パワー	点滅ALL ヒバチ撃破 同付
921,692,244,349	
SSS獅子心@あずにゃんprpr勢(個人申請 PJC多賀店(茨城)	

▲現在のほかの部門の状況は、上記の通り。タイプB、Cのストロング以外は、ほぼ1兆点の大台超え、あるいはそれに近いスコアが出てきている。来月、再来月の更新に期待が持てそうだ。

新たに追加・変更されるルール

赤い刀

【壱号機】、【弐号機】、【参号機】の3部門で集計します。[工場出荷設定:RANK:2(NORAMAL)、EXTEND:1st 20,000,000pts 2nd:50,000,000pts、LIFE:3]

VIRTUA FIGHTER 5 FINAL SHOWDOWN

【スコアアタックモード】で集計します。使用キャラは問いません。[工場出荷設定:GAME DIFFICULTY:NORMAL、ENERGY MAX:220、POINT:2、TIME LIMIT:45]

講評

『怒首領蜂大復活ver.1.5』は3部門が順調に伸びてきています。

『メタルスラッグ6』(フィオ)は久々の更新。フィオはほかのキャラに比べて取得弾数が多く、武器の使い切りのパターン構築がシビアになるため、苦労したようです。今回申請のあったプレイでは特に大きな失敗は無かったらしく、加えてラスボス第2形態時に弾薬アイテムを10個取得するという幸運にも恵まれ、大幅更新を果たしたそうです。

『トラブル☆ウィッチーズAC ~アマルガムの娘たち~』のドキドキ・コノンとドキドキ・ラーヤはともに2件の申請がありました。ラーヤはともにノーミスのクリア。前回更新を果たしたAKF氏が9千万の大台を突破したものの、ここはれっさ~氏に軍配が挙がりました。ALLクリア時のコイン23万が本人としては残念だったようですが、見事な結果といえるでしょう。カンストも見えてきたのではないでしょうか。

『シューティングラブ。2007』はUNIT-1、UNIT-4が順調な更新。UNIT-4は3面までの調子は悪かったものの、5面の隕石でいい引きがあって持ちなおしたとのこと。

『KOF SKY STAGE』は、必殺技による効率のいい弾消しパターンが構築されてきており、それに伴って2周目の安定度が上がってきているようです。いまだにキャラによっては、ラスボスの撃破が果たされていませんが、今後の躍進に期待がかかります。

古いところでは、22年ぶりの更新となるブラックドラゴン。これまで最終だった4,840,100を上回るスコアをたたき出しています。本作はジャンプボタン連射で岩を落下させずにその下を通過できるため、岩稼ぎの場所が以前より2、3カ所増えているそう。なお、このタイトルは昔のスコアからイージー設定で集計されています。

別の古いタイトルでは、16年ぶりとなる『F/A』(5WAY)の更新が見られました。5面のHELPが60,000点と、やや不満の残る結果だったものの、道中の雑魚とラスボス戦の護衛艦で稼いで更新したとのこと。5面のHELPの次第では、まだ伸びる可能性がありそうです。

『アームドポリスバトライダー ver.B』(上級)も久しぶり、8年ぶりの更新です。今回のプレイではブラックハート戦終了時のスコアは1787万となっています。

また、7月にチャレンジャー ABABA天神橋店が惜しまれつつ閉店することになったため、同店からはいつにも増して多くの申請がありました。

ハイスコア通信

●GAME41(北海道)

赤い刀、入荷していると思います。

●チャレンジャーアババ天神橋店(大阪)

出たな!ツインビー 4620450pts さよならアババ! こいずみ。今月をもちまして、スコア集計を終了させていただきます。いままでご来店いただきました皆様、どうもありがとうございました。

●メディアパークリブロス高槻(大阪)

とうとう高槻駅周辺のゲームセンターが当店のみになってしまいました……。遊びたいゲームなどあればどんどんリクエストしてください! 可能な範囲で対応させていただきます! 皆の居場所を守りたいですなぁ……。

●えの木(高知)

アババの皆さん、お世話になりました。皆様の今後のさらなるご活躍に期待しています♪ 南から湿った空気が流れ込みたい木の状態が不安定になったため、前回送り忘れたスコアがありました。AAZ謝れ。汁

個人申請用紙を送る際の注意

個人集計用紙をお送りいただく際には、投函前に、部門名やバージョンなどの記入漏れがないかどうかご確認ください。また、はがきの表に記入する連絡先もご確認お願いします。店舗責任者の確認と印(もしくはサイン)も、忘れずにもらってください。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。



取材こぼれ話

ゲーセンハイスコア集計の異端(?)、「17アイススコア集計」。ある常連さんがいつも17アイスを食べていることに気付いた店員さんが発案したものだという。ルールは1日に何本食べられるかを競うもの。挑戦するときは店員さんに一言申請しよう。店員さんによる本数チェックがあるからズルはできないぞ。8月20日現在のハイスコアは18本! 同様のスコア集計をしているお店が無いから、ここで頂点を極めた人が、初代全国一アイサー(アイス+er)の栄冠に輝く!



取材こぼれ話

今回の取材先、「高田馬場ゲーセン・ミカド」の住所はこちら→ 東京都新宿区高田馬場4-5-10 ■HP: http://mi-ka-do.net/baba/
高田馬場駅(JR/西武新宿線/東京メトロ東西線)が最寄り駅だよ。



取材こぼれ話
2in1とは、2つのゲーム基板を入れた筐体のこと。切り替えスイッチで遊びたいゲームが選べる仕掛けだ。ミカドでは同じ開発会社の作(「鮫鮫鮫」と「究極タイガー」)やバージョン違い(「ダライアス外伝」と「同EX」)など、極めてマニアックな(?)2in1筐体が稼働している。最もマニアックなものとして、3画面の初代「ダライアス」筐体を使った2in1も! 「ダライアス」と「ニンジャウォーリアーズ」が遊べるのだ。2つのゲーム基板が同時に動いているので、熱と電源対策が頭の悩ませどころなのだとか。



葉生田采丸先生のHP
「必殺ニョー国」はこちら→http://bamyuuda.web.fc2.com/

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第14回

帯誌Geek編集長のコラム。今回は、前号校了直後にロケテストの実施が電撃発表され、その存在が明らかになった「ラブプラス アーケード」について。「グラフィックのクオリティがK点越え」と興奮気味。

非実在彼女がゲームセンターを制す?

(まさかのラブプラス アーケード登場!)

杉田 哲朗

1970年代にアーケードゲームをプレイし始めた、古参ゲーマーのなれの果て。コテコテのギャルゲーは苦手だが、格ゲーでは女キャラを好んで使う中庸やや左派。

発売から徐々に火が付き、今や実家のオカンの熱海土産のチョイスにすら普通になる(実話)ほどの人気と知名度を得るに至ったコミュニケーションゲーム「ラブプラス」シリーズ。稼働時期は未定ですが、まさかのアーケード版の登場です。先月末に実施されたロケテストでは大変な騒ぎとなりました。

従来の恋愛シミュレーションが、告白されるまでの過程を楽しみ、告白された時点でストーリーが終焉を迎えるものだったのに対し、「ラブプラス」は告白されてから後の、彼女のいる生活の継続こそが本筋となっていいます。Nintendo DSの内蔵リアルタイムクロックに同期してイベントが発生し、あえてプレイヤーの実生活との干渉が起こるように作られています。プレイしづらいだけ、と思いきや、絶妙な束縛感からプレイヤーの意識を「ラブプラス」に振り向かせる方向に機能。内蔵リアルタイムクロックを現実の時刻と合わせている大多数のプレイヤー間ではイベントが同時発生するため、ミニブログ、BBSを通じて体験共有ができ、魅力が伝播する波及効果を生むことにもなりました。

時間を軸にした体験の共有でさんざんプレイヤーを振り回した後に登場したのがiPhoneアプリの「ラブプラス iM/iR/iN」。これはゲームではなく、目覚ましや、スケジュール機能などのユーティリティツールに加え、カメラ、GPSなどのiPhoneの機能を活用したAR(拡張現実)カメラ機能を搭載しています。本作をめぐって最新作「ラブプラス+」の旅行イベントの舞台にもなった熱海市とのコラボが実現。熱海の観光スポットに行ってARカメラ機能で撮影すると、彼女の写真が撮れるなど、場所を軸にした体験の共有へと誘いました(※この「熱海 ラブプラス現象(まつり)キャンペーン」は2010年8月31日まで実施)。

従来のゲームには無かった展開に、果敢に挑戦する本シリーズ。「ラブプラス アーケード」においても、DS版、iPhone版などとの連動で、また新しい、そして心地よい束縛、刺激を与えてくれるのではないかと思います。コナミの推進する電子マネー、パセリを使った展開が予想されますが、今のところはっきりとはしません。

いずれにしても、DS版、iPhone版があり、ヒットする中で、あえて登場した「ラブプラス アーケード」。「ラブプラス アーケード」が、ひいてはゲームセンターが、独自の価値を持ちうるような展開をすること、それが「ラブプラス アーケード」に課されたテーマといえるでしょう。

家庭用ゲーム機でしかゲームをプレイしないプレイヤーをゲームセンターに誘致するのが業界に課された課題の、ってすが、「ラブプラス アーケード」は、よい先例となってくれるのではないかと期待しています。

COLOPHON —奥付—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

EDITOR's NOTE

●ケイブ新作『赤い刀』。『プロギアの嵐』的な画面構成、和風の魅力的な世界観、洗練されたキャラクターデザインと、惹かれる一作になっているのではないでしょうか。ダライアスといい、ここへ来てなぜか横スクロールシューティングが充実。いっちょやり込んでみる?（杉田）

●ゲーセンでしか遊べないものが激減する中、『ダラバー AC』の筐体を見て、コンセプトを聞いて、久々に胸が躍った。「ダライアスはタイトーの意地」と言い放つ和田社長に侠気を感じるとともに、この先に何をしてくれるんだろう?　という期待感も。ゲーセン、面白くなってきそうだよ。（霜田）

●この夏の暑さだきゃあマジ地球規模の異変じゃないかと疑いたくなるレベル。それはさておきもうすぐ闘劇。今年はどんな名勝負が生まれるのか楽しみな半面、会場変化などで進行や取材で戸惑いそう……。あとはシーズンオフまでに一回くらい釣り行きたいぜ。REDさんどうよ?（itakyo）

●最近のゲーセンライフはほぼ『WAR BEGINS』のみ。カードは全然集まってないし試したいデッキは多いし、当分は遊べそう。『ボーダーブレイク』の新バージョンや『戦国大戦』も楽しみだけど、全部プレイできるお金と時間があるかどうか……。とりあえずは『戦国大戦』かな?（河野）

●8月はしょっぱなから体調崩してもう大変。「わが夏をあこがれのみが駈け去れり」てな具合で、あれこれしたいと思いつつ、何もできないまま夏が終わりそう。ここら辺で、やりたいこととやれることの整理をつけねばなぁ、と考えるものの、その間も時間が流れていき……。（松浦恵介）

●むにょーん。『WCCF』ムック制作時の疲れがとれてきたところで相次ぐ担当タイトルの新作ラッシュ!　そして、気がつけば担当タイトル数がすごいことに。それだけ新鮮な出会いも多いのですが、仕事に感謝しつつ根をつめすぎないようにしないと。健康が一番!（腰痛持ち松浦D）

●アルカディア編集部に来てはや5カ月。その間、ゲームとの接し方で変わったことナンバー1はレバーの持ち方だったりする。長年「ワイン持ち」派のワタシが、いつしか中指と薬指で球を支える持ち方に転向していた。「究極のレバーの持ち方」を追究する企画は面白いかもね。（小島）

●入社して一カ月がたち、少しずつ雰囲気になれてきたと思ったところですが、来月はついに闘劇が!　これからもバタバタした日々が続きそうな予感。今年は、忙しくて気づいたら終わっていた夏フェスの分まで闘劇で盛り上がっていきたいです。けど北海道は行きたかった（笑）。（新藤）

●『VF5FS』絶賛エンジョイ中!　とくに「よろけ回復」の機会が減ったのがナイス。レバガチャ&ボタン連打という原始的な能力で優劣が決まるなど、エレガントなプレイを身上とする我輩には厳しい要素でして……。ニューマンアスレチックに夢中になってたあのころが懐かしい（笑）。（栗田）

●アーケードゲームの記事を書いてる僕ですが、『ラブプラス』にも常に全力投球しております。そして、ついにアーケード化!　これはもう、来年の闘劇はだれが最強のカレシか決める舞台にしてもらうしかないわけで。おれのマナカが一番可かわいいってことを証明してやんよ!（よるよる）

●さてさて、今月も『三国志大戦』、『ロード オブ ヴァーミリオン』とACGの記事をお送りしたわけですが、みなさん調子はいかがでしょうね。自分はこの記事を書いてる最中にも絶賛負けまくりでした（笑）。いや～、どっちも新バージョンは覚えること多くて大変!　まだまだ頑張らねば!（age）

●夏の暑さでずっと食欲不振だったのですが、シュークリームを描いている最中はちょっとだけ空腹が戻ってきていました。さて、前回よりアルカディアノベルは続き物のお話です。インターネット上ではビューワーで全文を楽しめますので、ぜひのぞいてみてください。（憂）

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭／河野 淳一
■編集スタッフ　松浦 恵介／松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛
■編集協力（五十音順）　あーく／age／伊勢猫／イトシュン／ウメハラ／絵奈ヶ崎寧々／OYZ／カイゼルちくわ／がーくん／極限堂／栗田／黒鉄タカスエ／黒ボンジュール／京城／げっつ☆先生／KEN／ケンちゃん／ジャイダル／ジョセフ／ジン／スズキド／田淵健康（トリスター）／ちび太／ナポレオン／パチ／はと／はなだ／マッハ／マンモス丸谷／モリカワ／閃吉／矢永／ゆきのせ／よるよる／ラオウ
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト・漫画（五十音順）　天野シロ／IKa／今井神／FBC／葉生田采丸／春人／もみじ真魚／憂／幸宮チノ／ワンカップP
■業務部　青木 孝道／中井 優一
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■企画宣伝　松永 智史／田代 靖裕
■編集総務　須藤 史紀／時田 寛子
■放送局プロジェクト　兎束 龍憲
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く 12:00 ～ 17:00）

■E-MAIL でのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE —次号予告—

to the reader

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

超速報!　栄冠は一体だれの手に!?

闘劇'10　FINAL

最強の音ゲーが満を持して稼働開始!

beatmaniaIIDX 18　Resort Anthem

そのほか攻略、強力連載陣にも目が離せない!

THE KING OF FIGHTERS XIII ほか

NEXT NUMBER 2010年11月号は

2010年9月30日（木）発売予定　予価980円（税込）



CONTRIBUTE —投稿—

メールでの投稿あて先

■A-Fro文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り

12月号／9月16日（木）必着
1月号／10月15日（金）必着
2月号/11月16日（火）必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

WebSite（arcadiamagazine.com）
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog（ARCADIAブログ アーケード魂）
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

月刊アルカディア10月号［No.125］ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.125
第11巻 第10号 通巻第125号 平成22年8月30日発行（毎月1回30日発行）雑誌11447-10
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555（代表）
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
Twitterアカウント　http://twitter.com/arcadiamag(編集部)／http://twitter.com/arcadia_afro（A-Fro）

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は003ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

ARCADIA No.125

アンケートはがき

003ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由
	番号		
	番号		
	番号		

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由
	番号		
	番号		
	番号		

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

Q5. 今月号の付録の感想をお聞かせください。

A5-1.『LORD of VERMILION Ⅱ ULTIMATE Ver.』DVDはいかがでしたか?

□満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

A5-2.『LORD of VERMILION Ⅱ ULTIMATE Ver.』PRカードはいかがでしたか?

□満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

A5-3.『バーチャファイター5 ファイナルショーダウン』小冊子はいかがでしたか?

□満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

Q6. 9月18日〜19日に開催の『闘劇'10 FINAL』は興味ありますか?

A6. □とてもある □ややある □普通 □あまりない □全くない

Q7. 今、最も関心のあるアーケードゲームのタイトルを教えてください。

A7. ゲーム名→〔 〕

Q8. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A8. 〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

自由欄〔 〕都 道 府 県 P.N〔 〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

料金受取人払郵便

麹町支店承認

9712

差出有効期限
平成23年1月
31日まで
（郵便切手不要）

郵便はがき

102-8790

483

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都千代田区三番町6-1

ARCADIA 編集部

アルカディア No.125 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	職業	プレゼント番号
氏名		歳	男・女		※
生年月日	西暦　年　月　日	電話　（　）			
住所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区				

※プレゼント番号は P003 参照

Q9. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？ 一つだけお答えください。

A9. □書店 □eb 雑誌の広告 □知人からの紹介 □ゲームセンターの広告 □Web サイト
□前号も購入している □そのほか〔　〕

Q10. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A10.

Q11. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

A11. □Wii □ニンテンドーDS（Lite、i、LL含む） □プレイステーション3
□プレイステーションポータブル □プレイステーション2 □Xbox360
□そのほか〔　〕 □家庭用ゲーム機は持ってない

Q12. アーケードからの家庭用移植タイトルを購入、プレイしていますか？

A12. □YES □NO
最近購入したタイトル〔　〕

おかげさまで10周年 エンターブレイン 10th ANNIVERSARY

創立10周年記念企画14誌合同
年間定期購読キャンペーン開始！



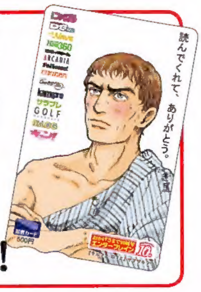
キャンペーンで得する四つのポイント。

◎年間定期購読で１カ月ぶんサービス！
（※週刊ファミ通、コミックビーズログ キュン！、Fellows! は除く）

◎特別定価号の差額と送料はサービス！

◎各誌ノベルティーグッズ付き！

◎申し込み２誌ごとに図書カード（５００円分）をプレゼント！



エンターブレインは、今年で10周年！
創立10周年記念企画として、14誌同時に上記のサービス内容で定期購読のキャンペーンが今夏より来春までの期間限定で実施開始！
折しもアルカディアも創刊10周年ということで、記念Ｔシャツを制作！
きっとダサカッコイくなる猛者Ｔシャツに！
絶賛制作中なのだが、間に合わなかったらダップセがあれしたと思ってくれていい。
というわけで期間中に申し込んでくれた猛者には、Ｔシャツをお贈りします。１冊と各送料分はお得なので、もりっと注文ヨロシク！



アルカディアの定期購読を申し込んだ人は、もれなく、特製猛者Ｔシャツがもらえるぞ！

ケータイで申込み

月刊アルカディアの年間購読料は10780円（送料込み）
特別定価が何回あっても、追加料金はいただきません！

定期購読に関する注意事項

- 当キャンペーンは、2011年３月31日のお申し込み分までが対象です。
- お申し込みは、弊社通販サイト【エビテン（ebten）】で受け付けております。
http://ebten.jp/eb-store/
- お届け開始号は、ebtenのお申し込みページをご確認ください。
- 商品のお届けは発売日から２～３日遅れる場合がございます。
- 商品のお届け先は、日本国内に限らせていただきます。
- クレジットカードでのお支払いの場合、お届けを開始する月に決済を行ないます。
- 代金引換でのお支払いの場合、商品お届け開始号のみ佐川急便の宅配便にて発送を行ないますので１年分の代金を配達員にお支払いください。
- 年間定期購読をご契約頂きますと、中途解約に応じることはできません。
- 当キャンペーンに関するお問い合わせ
エンターブレインカスタマーサポート
☎ **0570-060-555**
（土日祝祭日を除く12～17時受付）
- その他の注意事項は申し込みサイトをご確認ください。

特設サイトURL http://www.enterbrain.co.jp/10th/

年間定期購読ができるエンターブレインの14誌＆ノベルティーグッズ一覧

週刊ファミ通
毎週木曜日発売・定価370円
年間購読料 18000円



ファミ通 DS+Wii
毎月21日発売・定価690円
年間購読料 7590円



ファミ通 Xbox 360
毎月30日発売・定価690円
年間購読料 7590円



ファミ通 WAVE
毎月30日発売・定価990円
年間購読料 10890円



アルカディア
毎月30日発売・定価980円
年間購読料 10780円



サラブレ
毎月13日発売・定価720円
年間購読料 7920円



コミックビーム
毎月12日発売・定価540円
年間購読料 5940円



B's-LOG
毎月20日発売・定価880円
年間購読料 9680円



GOLF mechanic
毎月4日発売・定価990円
年間購読料 10890円



ファミ通コネクト！オン
毎月27日発売・定価800円
年間購読料 8800円



Kamipro
毎月23日頃発売・定価940円
年間購読料 10340円



オトナファミ
11月から毎月20日発売・定価580円
年間購読料 6380円



コミックビーズログ キュン！
偶数月15日発売・定価680円
年間購読料 4080円



Fellows!
偶数月15日頃発売・定価680円
年間購読料 4080円



※ノベルティーグッズは変更になる場合あります。
※表示価格は、すべて消費税込みです。

月刊アルカディア
ARCADIA Oct. No.125
発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
enterbrain
特別価格1,150円
本体1,095円



Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447-10
4910114471008
01095